к Ghid rapid pentru

UN GHID RAPID IO SCREENWRIMG

GHID RAPID PENTRU

Scenarie

RAY MORTON

O AMPRINTĂ A CORPORAȚIEI HAL LEONARD

Publicat în 2013 de Limelight Editions

O amprentă a lui Hal Léonard Cot poralton

7777 West Blueinound Road

Milwaukee, Wl 53213

Redacția Diviziei Carte Comerț

33 Plymouth St., Montclair, NJ 07042

Tipărit în Statele Unite ale Americii

Design de carte de Mark Lerner

Datele de catalogare în publicare ale Bibliotecii Congresului sunt disponibile la cerere.

ISBN 978-0-87910-804-5

www.limelighteditions.com

Pentru Joe Romeo, тy scenarist bııddy, cu prietenie și apreciere

Cuprins

Introducere

Scenariul este un meșteșug foarte neobișnuit – unul care combină tradițiile străvechi ale povestirii dramatice cu tehnica cinematografică modernă într-un set unic de principii și protocoale. Această carte prezintă aceste convenții într-un mod simplu, ușor de citit și ușor de înțeles.

Spre deosebire de multe alte volume de scenarii, acesta nu este un compendiu dens de reguli inflexibile sau formule rigide. Mai degrabă, este o explicație simplă a elementelor cheie ale narațiunii și formatării cinematografice, împreună cu o mică istorie, un pic de informații de afaceri esențiale și câteva sfaturi utile și idei de gândire care, atunci când sunt amestecate cu propria imaginație și creativitate, vor vă ajută să începeți să spuneți povești minunate pentru ecran.

CAPITOLUL 1

Ce este un scenariu?

Un scenariu este un plan scris pentru un film. Identifică toate setările și personajele care vor apărea în film; descrie lucrurile pe care acele personaje le vor spune și vor face în acele setări; și indică elementele de recuzită și efectele majore (practice, vizuale și sonore) care vor fi necesare pentru realizarea acelor acțiuni. Scenariul indică, de asemenea, ordinea în care vor avea loc evenimentele văzute în film. În ansamblu, toate aceste elemente spun o poveste dramatică - o narațiune în care un protagonist în căutarea unui obiectiv semnificativ se implică într-un conflict care va ajunge în cele din urmă la apogeu, rezoluție și, în cele din urmă, transformare - care (sperăm că) va implica, va distra. , și mutați un cititor și apoi, apoi, după ce a fost interpretat și realizat de o echipă de artiști, tehnicieni și artizani pricepuți, un public.

În lumea scenariilor profesionale, există trei tipuri majore de scenarii:

1. Specificații: Scenariile scrise pe bază de speculații (în mod independent, fără contraeis sau comisioane) de scenariști care speră să le vândă producătorilor, companiilor de producție sau studiourilor și/sau să le folosească ca mostre de scriere pentru a asigura reprezentarea sau misiunile profesionale de scris.

2. Sarcini: scenarii pe care scenariștii sunt însărcinați să le scrie de către un producător, o companie de producție sau un studio. Sarcinile pot implica crearea de povești originale sau realizarea de adaptări ale lucrărilor existente (noveis, cărți nonhc-tion, benzi desenate și graphie novéis, jocuri de masă sau video, emisiuni TV, filme anterioare etc.).

3. Scenarie de autor: scenarii scrise de regizori care intenționează să realizeze ei înșiși aceste scenarii, de obicei independent (în afara studioului principal System). Piesele autorilor sunt de obicei mai personale sau „artistice” în natură decât specificațiile obișnuite și scenariile de atribuire și, prin urmare, tind să nu treacă prin procesul de dezvoltare în aceeași măsură în care o fac celelalte.

CARTA 2

O scurtă istorie a scenariului

Când filmele au început pentru prima dată la sfârșitul anilor 1880, cei care le-au făcut nu au folosit scenarii. De fapt, nici măcar nu foloseau povești — filmele de atunci erau doar documentare scurte care înregistrau evenimente din viața reală (un bărbat care strănuta, muncitori care părăseau o fabrică, un tren care intra într-o gară etc.). Simpla vedere a imaginilor care s-au mutat a fost atât de uimitoare pentru primii telespectatori, încât nu aveau nevoie de nimic altceva pentru a fi distrați. În cele din urmă, însă, noutatea s-a uzat și publicul a început să-și dorească mai mult.

La începutul anilor 1900, realizatorii de film precum George Méliès în Franța și Edwin S. Porter în Statele Unite au început să spună povești cu adevărat în producții precum Ue Voyage dans lei lune/A Tnp to the Moon (1902), Life of an American Fireman. (1903) și The Great Tram Robbery (1903). Aceste filme narative timpurii aveau doar câteva role, iar poveștile lor erau puțin mai mult decât schițe — scurte vignete melodramatice sau de comedie cu configurații simple, dezvoltări și recompense. Nu existau scenarii formate sau scenaristi — poveștile erau de obicei concepute de către producător sau regizor.

și descris verbal distribuției și echipajului de pe platou. Dacă era scris orice material narativ, acesta era de obicei doar ca o scurtă ondine sau o precizie.

Când The Birth of a Nation a lui DW Griffith și-a făcut debutul în 1915, s-a născut lungmetrajul (un film care rulează nouăzeci de minute sau mai mult în Iength). Odată cu aceasta a apărut și nevoia unor povești mai lungi și mai implicate și a unui mod mai formal de a le prezenta. Și astfel au început să fie scrise scenarii - descrieri detaliate ale tuturor scenelor necesare pentru a spune o poveste anume - pentru fiecare producție. Inițial, directorii, editorii și chiar oamenii de continuitate și-au îndeplinit o dublă datorie ca scriitori, dar odată cu trecerea timpului, scrierea de scenarii a devenit o profesie specifică. Scenariștii (cum erau numiți scenariștii) au devenit membri integranți ai echipei de creație a unui film.

Deoarece filmele erau încă mute, trebuia găsită o modalitate de a transmite publicului informații care nu puteau fi comunicate vizual. În primele zile ale cinematografiei mut, naratorii în direct stăteau lângă ecran și spuneau spectatorilor ceea ce trebuiau să știe. Dar în scurt timp, realizatorii de film au început să folosească inter-titluri - carduri cu scris pe ele care au fost fotografiate și apoi inserate în film - pentru a oferi orice expunere necesară și uneori chiar scurte fragmente de dialog. Uneori, aceste inter-titluri au fost concepute de scenarist și scrise în scenariul original, dar de cele mai multe ori au fost compuse de un

autor de titlu separat, de obicei după ce filmul fusese deja filmat și editat (schimbând adesea intenția inițială a unei scene și Uneori chiar întreaga poveste).

Apariția sunetului în 1927 a revoluționat scenariul la fel de mult ca și mediul cinematografic în sine. Când imaginile au început să vorbească, personajele aveau nevoie de Ceva de spus, așa că studiourile au început să recruteze dramaturgi de Broadway – care erau, de meserie, maeștri în Crearea unui dialog puternic și eficient – pentru a scrie pentru ecran. În această perioadă, termenii Scenariu și Scenarist au intrat în uz comun.

Ca urmare a influenței puternice a dramaturgilor (precum și a limitelor impuse de tehnologia timpurie de înregistrare a sunetului, care impunea ca majoritatea scenelor să fie puse în scenă în jurul unui singur microfon imobil), filmele talkie timpurii erau adesea destul de statice și grele de dialog. Cu toate acestea, pe măsură ce dramaturgii au devenit mai experimentați în lucrul în noul lor mediu (și pe măsură ce restricțiile tehnologice au încetat), imaginile pe care le-au scris au devenit mai puțin vorbărețe și mai fluide și vizuale.

Când studioul System a intrat în plin Ilower în anii 1930 și 1940, majoritatea scenariștilor (precum majoritatea actorilor și regizorilor) lucrau sub contract pentru o companie sau alta. Fiecare studio avea un departament oficial de povești care a achiziționat materiale cu

potențialul de a face filme interesante – totul, de la idei originale ale scenariștilor (și alți profesioniști din industrie) până la populare și clasice.

piese de teatru și novele la povestiri, articole de reviste și piese de teatru radio. Când un studio decide să dezvolte o anumită proprietate, șeful de producție atribuia proiectul unui producător de personal, care alegea apoi un scenarist din grajdul studioului de scriitori contractuali pentru a acoperi materialul într-un scenariu. În primele zile ale imaginilor vorbite, abilitatea de a scrie o poveste și abilitatea de a scrie dialog erau considerate două abilități separate și astfel, destul de des, un scrib ar crea „continuitatea” unui scenariu - o defalcare scenă cu scenă a scenariului. narațiune în detaliu exact – iar altul ar fi scris dialogul. Până în anii 1940, această diviziune între scriitorii de dialog și continuitate a dispărut în mare parte și un scenarist era de obicei responsabil pentru toate elementele dintr-un scenariu – oricum atâta timp cât erau într-un proiect. (Atunci, ca și acum, nu era neobișnuit ca un studio să angajeze mai mulți scriitori pe un hlm pentru a obține rezultatele dorite.)

Când sistemul de studio a început să se prăbușească la sfârșitul anilor 1940 și începutul anilor 1950, mulți scenariști și-au pierdut contractele și au devenit liber profesioniști, lucrând pentru studiouri și pentru un număr tot mai mare de producători independenți care au început să populeze industria, pe un film de film. - baza de imagine. (Unii au migrat la noul mediu de televiziune, deși majoritatea scrierilor TV în acele timpuri de început ale acestui mediu erau realizate de dramaturgi și foști scriitori de radio.) Securitatea locului de muncă a fost dificilă pentru mulți scenariști, dar au existat compensații creative. Ieșit din al Doilea Război Mondial, public

Erau flămânzi pentru mai multe materiale provocatoare, iar industria Hlm a răspuns realizând filme care abordează o gamă mult mai largă de probleme sociale, politice și personale decât a avut până acum mediul. Acest lucru le-a oferit scenariștilor acestor proiecte oportunitatea de a-și aborda munca cu mai multă maturitate și profunzime decât au fost capabili înainte.

Această tendință a continuat până în anii 1960. Eliminarea Codului de producție cinematografică – liniile directoare stricte de moralitate pe care industria le-a impus în anii 1930, ca răspuns la plângerile unor grupuri de presiune influente care au simțit că filmele violente și pline de stranii oferă un exemplu prost pentru națiune – de-a lungul cu un climat social mai aventuros și mai permisiv, le-a dat Scenariilor licență pentru a explora o gamă largă de subiecte tabu anterior, cu o perspectivă tot mai mare și, uneori, cu experiență sălbatică. La

sfârșitul anilor 1960, vânzarea de către William Goldman a scenariului său original, Bidch Cassidy and the Sundance Kid, către Twentieth Century-Fox, pentru un record de 400.000 de dolari de atunci, a dat naștere unei piețe profitabile de scenarii care le-a permis scenariștilor să-și creeze propriile scenarii în mod independent și să le vândă. cel mai mare ofertant.

Anii 1970 s-au dovedit a fi un deceniu foarte important pentru scenariști, care au continuat! pentru a explora subiecte din ce în ce mai provocatoare, cu experimentarea stilistică din anii 1960 dând loc unei abordări mai serioase și mai realiste a acțiunii și dialogului. Piața de specificații a continuat să crească, iar puterea de Iessening a studiourilor (care în acest moment erau

funcționând în primul rând ca entități de finanțare și distribuție, cedând cea mai mare parte a direcției artistice a unui film echipei sale de creație) le-a oferit scenariștilor un control fără precedent asupra muncii lor, în timp ce ascensiunea mișcării „autor" le-a permis multor dintre ei să-și dirijeze propriul material. Datorită atenției și aprecierii sporite din partea criticilor, a istoricilor de film și a profesorilor de studii cinematografice, Scenariul — care a fost adesea disprețuit ca un hackwork glorificat de către scriitorii „seriilor" — a ajuns să fie privit ca o activitate creativă legitimă . Scenarierii, anterior deseori respinși ca simpli tehnicieni sub călcâiul producătorilor și regizorilor, au început să fie luați mai în serios ca artiști în sine, unii, cum ar fi Goldman și RobertTowne {Chinatown), devenind la fel de celebri și celebrați ca vedetele și directorii cu care au lucrat. Una peste alta, a fost o perioadă amețitoare să fii scriitor de imagini în mișcare.

După o serie de filme „de autor" eșuate la sfârșitul anilor 1970 și începutul anilor 1980, studiourile și-au reafirmat controlul asupra procesului de realizare a filmelor, o mișcare care a avut multe ramificații negative pentru scenariști. Experimentarea îndrăzneață din anii 1960 și 1970 s-a încheiat - pe măsură ce climatul cultural a devenit din ce în ce mai conservator, studiourile au devenit interesate în primul rând de material convențional executat într-o manieră convențională, solicitând scenariștilor să controleze o mare parte din ambiția creativă dezlănțuită în ultimele două decenii. Piața de specificații a crescut și a fost mai profitabilă ca niciodată, dar numai pentru materialul care a fost considerat „înalt

concept"—povesti bazate pe gen, cu concepte ample, ușor de înțeles, care ar putea fi ușor comercializate. Până în acest moment, majoritatea studiourilor fuseseră preluate de conglomerări și începuseră să adopte culturile corporative ale proprietarilor lor. Drept urmare, cei mai mulți adăugaseră Iayers Ofbureaucracy în procesul de dezvoltare — în loc să aibă de-a face direct cu șeful de producție al studioului,

scenariștii trebuiau acum să-și treacă materialul pe lângă o mână de „directivi creativi” pentru a-și lua în considerare și aproba munca. Pe partea bună, aspectul din ce în ce mai blând al materialului de masă a fost contracarat de apariția unei mișcări vibrante independente de hlm în anii 1990, care le-a oferit scenariștilor șansa de a lucra la materiale provocatoare, deși la scară mai mică și cu bugete mai mici.

Primul deceniu al secolului XX a fost, de asemenea, o perioadă dificilă pentru scenariști. O creștere uriașă a costurilor de producție și de promovare a determinat studiourile să reducă semnificativ numărul de filme pe care le-au făcut, ceea ce a însemnat că au fost mai puține sarcini de scriere de scenarii – și, prin urmare, munca plătită – disponibilă. Deoarece fiecare Hlm necesita acum o cheltuială financiară uriașă, studiourile au căutat să minimizeze riscul pentru investițiile lor, bazându-și producțiile pe materiale care se dovediseră deja populare în alte zone (și, astfel, se presupunea că aveau o bază de fani garantată). care s-ar dovedi a cumpăra bilete). Aceasta a dus la producerea a tot mai multe sequeis-uri și remake-uri

de succesi anterior! filme și la mai multe adaptări ale cărților cele mai vândute, ale emisiunilor de televiziune, benzi desenate și graphie novéis, jucării, jocuri de societate și jocuri video. Studiourile aveau puțin apetit pentru materialele originale, a căror atracție comercială nu era dovedită și, prin urmare, considerate prea riscante. Acest lucru, împreună cu prăbușirea mișcării filmelor indie, a făcut ca piața de specificații, cândva robustă, să se usuce.

Lucrurile arată mai bine în anii 2010. Deși studiourile fac în continuare mai puține filme de lung metraj decât făceau cândva, piața specificațiilor începe să revină și revoluția filmului digital, împreună cu creșterea punctelor de distribuție bazate pe internet și televiziune prin cablu, cum ar fi Netflix, YouTube, iTunes, și numeroasele canale video la cerere – începe să resusciteze mișcarea filmului independent. În plus, deceniul este, de asemenea, martorul nașterii a ceea ce se poate dovedi a fi o formă cu totul nouă de divertisment pe ecran: filme realizate special pentru multe dispozitive electronice – smartphone-uri, tablete, playere MP3 – care au devenit ibicue în ultimii zece. ani. Asemenea filmelor scurte și lungmetrajelor înaintea lor, aceste imagini bazate pe dispozitive vor necesita abilitățile și talentele scriitorilor cu experiență pentru a adapta principiile clasice ale povestirii dramatice la oricare vor fi cerințele noului mediu, asigurând astfel că unicul și minunatul Scenariul va continua să prospere ani de zile până la capăt

CARTA 3

Idei

F ve∏ Scenariul începe cu o idee.

Unde poti gasi idei? O mulțime de locuri:

• Imaginația ta: inventează ceva.

• Interesele dumneavoastră: Ce vă place? Îți place ping-pong? Apoi scrie un film despre ping-pong. Sau alpinism. Sau politica. Sau operație pe creier. Sau orice altceva vă pasionează. Drama poate fi găsită pentru orice subiect și sunt șanse, dacă crezi că ceva este interesant, și alte popoare o vor face.

• Viața ta: inspiră-te din propriile experiențe. Avertisment: nu este suficient să notezi ceva ce ți s-a întâmplat – evenimentele din viața reală ar putea fi interesante, dar asta nu înseamnă neapărat că sunt dramatice. Pentru a transforma o întâmplare reală într-un scenariu grozav, trebuie să înțelegeți și să subliniați drama din acel eveniment. Dacă nu există, poate fi necesar să introduceți câteva elemente fictive pentru a le furniza. De asemenea, doar pentru că o apariție are sens pentru tine, asta nu înseamnă

că o va face automat pentru publicul dvs. - va trebui să găsiți și să evidențiați adevărul universal din experiența dvs. pentru a face povestea la fel de relevantă pentru ceilalți precum este pentru dvs.

• Viața altora: experiențele unor persoane semnificative sau interesante pot fi surse fertile de material pentru o poveste pe ecran. Cu toate acestea, ca și în cazul scenariilor bazate pe propriile tale aventuri, trebuie să găsești drama în biografia subiectului tău. Mulți autori de biopic notează fiecare incident care s-a întâmplat în viața subiectului lor de la naștere până la moarte și presupun că este o poveste. Nu este - așa cum am menționat anterior, viața reală nu este întotdeauna (și de fapt, aproape niciodată) dramatică. Pentru a scrie un biopic de succes, trebuie să identifici și să evidențiezi un arc narativ puternic în cronologia subiectului tău. Ca exemplu, luați în considerare Lincoln din 2012, care, în loc să relateze fiecare eveniment din viața celui de-al șaisprezecelea președinte, a ales să se concentreze pe un singur episod dramatic din acea viață – Lupta lui Abraham Lincoln pentru a trece al 13-lea amendament. Filmul a spus o poveste despre Lincoln mai degrabă decât povestea lui Lincoln, iar succesul său creativ s-a datorat în mare parte acestei decizii. Dacă viața subiectului tău nu conține un arc narativ puternic, va trebui să inventezi unul. Versiunea cinematografică din 1984 a piesei lui Peter Shaffers, Amadeus, conține o mulțime de informații biografice despre viața compozitorului Wolfgang Amadeus Mozart, dar transmite aceste informații prin intermediul Iargely Ictiontionalized – și

foarte dramatică – povestea despre cum rivalul gelos al lui Mozart, Antonio Salteri, a încercat să-l distrugă.

• Evenimentele, tendințele și modurile locale, naționale și mondiale pot fi toate puncte de plecare excelente pentru un scenariu –

Erin Brockovich, All the President's Men, Kramer vs. Kramer și Saturday Night Fever sunt toate exemple bune de scenarii bazate pe subiecte culturale care erau bot în momentul în care au fost scrise.

• Istorie: evenimentele din trecutul recent și îndepărtat pot crea și filme interesante.

Notă: dacă alegeți să scrieți biopic-uri sau povești despre evenimente curente sau istorice care prezintă persoane care trăiesc sau au decedat recent, atunci va trebui să vă gândiți la problema drepturilor vieții, numită drepturi de poveste.

• În Statele Unite, Primul Amendament permite scriitorilor să scrie despre orice subiect pe care îl aleg, inclusiv despre alte persoane. Cu toate acestea, în conformitate cu legislația SUA, cetățenii au dreptul la viață privată (care include dreptul de a fi lăsați singuri și dreptul de a nu dezvălui sau de a nu dezvălui informații anterior nedezvăluite, mai ales dacă acestea sunt de natură compromițătoare sau jenantă) și un drept. să controleze exploatarea comercială a numelor și a asemănărilor lor (dreptul de publicitate), precum și protecția împotriva defăimării (calomnie și calomnie). De asemenea, cetățenii Statelor Unite au dreptul să dea în judecată dacă consideră că drepturile lor în aceste domenii au fost încălcate. Oamenii nu pot obiecta în mod legal față de creativitate

relatări care îi înfățișează cu acuratețe sau care îi înfățișează participând la evenimente care fac parte din evidența publică (ocazii care au fost cronicizate în mass-media sau în documente din domeniul public, cum ar fi stenogramele judiciare sau înregistrările ședințelor publice), dar pot obiecta dacă simt că contul de creație îi înfățișează incorect sau le violează confidențialitatea. Doar pentru că o persoană se opune modului în care o anumită lucrare o prezintă nu înseamnă neapărat că are un caz legal legitim, dar chiar și un proces poate fi extrem de costisitor.

Pentru a evita încurcăturile, scenariștii pot fie să modifice suficient elementele și detaliile, astfel încât personajele văzute pe ecran să nu poată fi confundate cu omologii lor din viața reală (acest lucru se face adesea în poveștile despre evenimente reale în care participanții nu sunt la fel de bine). important ca evenimentele în sine, dar în mod evident înfrânge scopul dacă scopul unui scenariu este de a cronica viața unei anumite ființe umane), sau altfel pot dobândi drepturile de poveste ale vieții oamenilor reali. Din punct de vedere tehnic, nimeni nu deține cu adevărat drepturile asupra poveștii sale sau asupra vieții sale; ceea ce se dobândește cu adevărat este permisiunea persoanei (sub forma unei renunțări semnate întocmite de un avocat cu experiență) pentru ca ea sau ea să fie reprezentată într-un scenariu și pe ecran. În schimbul unui fel de considerație - de obicei o taxă monetară - subiectul semnează o renunțare care permite regizorilor să-și folosească numele și personajul în orice fel.

IDEI

modul în care consideră de cuviință (inclusiv realizarea elementelor poveștii și a trăsăturilor de caracter și dezvăluirea informațiilor personale) și promite să nu dea în judecată rezultatele. Drepturile la confidențialitate și la defăimare expiră la moartea unei persoane, dar în anumite state și circumstanțe dreptul de publicitate poate fi transmis, astfel încât este posibil să se facă aranjamente cu moștenitorii subiecților care au fost recent decedați.

Evident, aceste linii directoare sunt doar pentru Statele Unite. Alte țări au legi diferite cu privire la confidențialitate, publicitate și drepturi de defăimare și căi de atac, iar scenariștii din afara SUA ar trebui să stabilească ce legi guvernează aceste chestiuni în propriile lor legi înainte de a începe să scrie.

• Material preexistent: realizatorii de film au făcut adaptări de cărți, romane, povestiri, articole din ziare și reviste și alte proprietăți existente încă de la începuturile cinematografiei. Este ușor de înțeles de ce – conceptele au fost deja formate, ceea ce scutește echipa de creație de povara de a trebui să înceapă de la zero, iar materialul a dovedit deja că poate intra în legătură cu un public (deoarece oamenii adaptează rareori materiale nereușite), ceea ce îl face un pariu mult mai sigur.

Înainte de a adapta un material preexistent, trebuie mai întâi să stabiliți (cu ajutorul unui avocat cu experiență) dacă proprietatea se află în domeniul public sau sub drept de autor. Dacă piesa preexistentă este sub drept de autor,

atunci trebuie să obțineți drepturile de ecran pentru acel material de la creatorul sau de la proprietarul actual. Dacă scrieți la o misiune pentru un producător, companie de producție sau studio, atunci este responsabilitatea lor să facă acest lucru înainte de a vă implica în proiect. Dacă scrieți pe specificații, atunci trebuie să obțineți singur drepturile, înainte de a scrie și mai ales înainte de a încerca să vă vindeți scenariul, pentru că este ilegal să nu faceți (deoarece fără aceste drepturi ați fi, în esență, trafic de bunuri furate) și pentru că nici un cumpărător legitim nu se va uita măcar la munca ta decât dacă poți produce documentația necesară pentru a dovedi că aveți dreptul legal de a adapta materialul sursă (orice asociere cu scenariul dvs. ar putea face din cumpărător o țintă a oricărei acțiuni legale pe care proprietarul materialului furat). poate decide să ia, și nimeni nu vrea astfel de probleme).

Opțiunea sau cumpărarea drepturilor de adaptare poate fi costisitoare, dar procesele sunt și mai scumpe (și vă pot distruge viața și cariera). Nu faceți greșeala pe care o fac unii scenariști aspiranți și trimiteți un scenariu bazat pe material fără licență, în speranța că, dacă unui producător îi place, el își va asuma povara și cheltuielile pentru obținerea drepturilor. Nu o va face – este prea riscant și prea multe

probleme. Este mult mai ușor să nu te deranjezi pur și simplu. Cu siguranță nu faceți ceea ce au făcut unii scriitori disperați și adaptați o bucată de material fără licență și apoi schimbați suprafața

detalii într-o încercare de a ascunde furtul – vei fi aflat și asta cu siguranță îți va pune capăt carierei și te va duce într-o grămadă de apă fierbinte.

• Alte filme: ori de câte ori un film este un succes, este întotdeauna afectat de un șir de imitații. Este de înțeles – oamenii își doresc întotdeauna mai mult un lucru bun, iar cei care îl pot oferi pot face o avere. Dacă ești abordat de un producător pentru a decola un hit curent, nu e nimic rău în a accepta jobul, atâta timp cât îi dai un fel de învârtire originală materialului – este în regulă să faci riff, dar nu să smulgi. Cu toate acestea, dacă considerați să scrieți o imitație ca pe o specificație, trebuie să înțelegeți că, în momentul în care orice film ajunge în cinematografe, cea mai mare parte a industriei l-a văzut deja și are o idee dacă este sau nu merge la locul de muncă. Dacă consensul este că imaginea va fi un succes, atunci probabil că există deja douăzeci de imitații deja în lucrări și nu-ți va face bine să fii numărul douăzeci și unu. Când vine vorba de scrierea specificațiilor, cel mai bine este probabil să încercați să anticipați următorul trend, decât să îl urmați pe cel actual. Orice ai face, nu scrie o continuare cu specificații pentru un hit actual. Mulți scriitori fără experiență fac acest lucru pentru că speră că producătorii filmului părinte își vor citi munca și vor decide să o folosească ca bază pentru o continuare. Acest lucru nu se va întâmpla niciodată. Cele mai multe secvențe sunt deja în curs de desfășurare înainte de lansarea filmului original și, cu rare excepții, acestea

sunt aproape întotdeauna dezvoltate intern, de obicei folosind (cel puțin pentru a începe) oricine a scris schița finală a primei tranșe pentru a face lucrurile să se desfășoare în continuare.

Pentru ca o idee să funcționeze ca scenariu, trebuie:

• Să poată fi spus în mod cinematografic: prin acțiune și imagini și dialog (dar nu în primul rând prin dialog – poveștile bazate pe discuții tind să fie statice, iar filmele trebuie să se miște). Ideile care nu pot fi exprimate în acest mod ar trebui dezvoltate în alte formate (cum ar fi piese de teatru, novele, nuvele etc.).

• Au potențial comercial: Filmul este un mediu foarte scump – chiar și un film cu buget redus costă o grămadă de bani. Pentru ca susținătorii unui film (fie un studio sau investitori privați) să-și câștige banii înapoi și poate chiar să obțină profit, filmul trebuie să atragă un număr suficient de clienți plătitori, așa că o idee de scenariu viabilă este una cu potențialul de a atrage suficienți

cumpărători de bilete (și cumpărători de DVD-uri și videoclipuri la cerere și abonați la TV prin cablu) pentru a genera venituri suficiente pentru a acoperi cel puțin costurile de producție. Materialul la scară largă (și, prin urmare, cu buget mare) – filme spectaculoase de acțiune și aventură, filme științifico-fantastice și de fan-tasy dependente de efecte speciale, piese de epocă iavă etc. – trebuie să atragă cel mai larg public posibil; la scară mai mică (și prin urmare

materialele cu buget mai mic) – drame intime, povești de actualitate, piese de personaje, filme „personale" etc. – pot atrage un public mai restrâns, mai de nișă.

Cum poți spune dacă ideea ta este suficient de comercială? Nu poți ști niciodată sigur, desigur, dar, în general, ideile comerciale tind să fie cele care sunt noi pentru genul și piața lor – care conțin o nouă răsturnare a unui concept vechi sau prezintă un concept nou într-un mod tradițional (conceptele vechi prezentate în moduri tradiționale și noile concepte prezentate în moduri inedite tind să nu fie comerciale – spectatorii fie consideră că sunt obosiți, fie nu știu ce să creeze cu ele) și asta le poate arăta publicului ceva pe care nu l-au mai văzut până acum. De asemenea, tind să fie idei care pot genera roluri suculente care vor atrage vedetele vânzătorilor de bilete; care sunt plasate într-un mediu exotic și astfel pot duce telespectatorii într-un loc nou; și care oferă ample Oportunități pentru senzații tari, umor, spectacol și/sau lacrimi - toate elementele care au atras și încântat publicul în mod tradițional încă de la începutul timpurilor.

• Fii distractiv: Scopul principal al unui film este de a distra oamenii care îl vizionează – de a-i învălui pe deplin pe membrii publicului într-o experiență captivantă care le poate reține atenția timp de 90 până la 120 de minute; să le prezinte un număr suficient de răsturnări, răsturnări și inversări pline de suspense și surprinzătoare pe care le oferă toate narațiunile dramatice bune; și să le miște (emoțional,

Din punct de vedere intelectual, sau într-o combinație a celor două), într-un mod semnificativ sau memorabil, de la a-i face să simtă că tocmai au făcut cea mai mare plimbare cu roller coaster până la a-i determina să-și reconsidere întreaga filozofie a vieții. Filmele pot distra în mai multe moduri - prin spectacol, comedie și senzații tari, desigur, dar și prin implicarea spectatorilor în moduri mai complexe și mai provocatoare - prin informarea, provocarea, intrigărea, confundarea, inspirația, tulburarea și transformare. Nu orice idee poate face aceste lucruri, dar cele care au potențialul de a face scenarii excelente.

Inițial, majoritatea ideilor de scenariu sunt foarte generale: „Vreau să scriu un scenariu despre ping-pong". Deși acesta este un loc bun

pentru a începe, o noțiune ca aceasta este prea largă și nu are specificitate. Există multe abordări diferite pe care le-ai putea adopta cu o concepție atât de vastă: ai putea scrie o dramă sportivă inspirațională despre un antrenor care transformă un grup de copii în cea mai mare echipă de jucători de ping-pong din lume. Ai putea scrie un thriller întunecat despre proprietarul unei companii producătoare de mingi de ping-pong care plănuiește să-și incendieze propria fabrică pentru banii asigurărilor. Ai putea scrie o comedie romantică despre doi jucători de ping-pong care se îndrăgostesc. Sau ai putea scrie oricare dintre sutele de alte variante ale acestei idei de bază.

Evident, nu poți scrie toate aceste variații deodată. Așadar, trebuie să vă restrângeți concepția generală selectând un „cârlig” specific – o singură idee narativă – dintre sutele de opțiuni pe care le conține ideea inițială. Acest lucru poate fi foarte dificil de realizat, deoarece fiecare variație va oferi multe posibilități minunate pentru povestea ta, iar primul tău instinct va fi să le incluzi pe toate. Deși acest lucru poate fi tentant, din motive practice nu poți - un taie care să includă toate posibilitățile ar fi haotic și de neînțeles. O poveste de succes necesită concentrare, așa că trebuie să alegi. (Lawrence Kasdan, marele scenarist (AiBody Heat și Raiders of the Lost Ark, a spus odată că cel mai important lucru pe care îl face un scriitor este să aleagă.)

Odată ce ați ajuns la o idee generală și ați restrâns-o la un singur cârlig, următorul pas este să creați o premisă pentru acel cârlig.

CARTA 4

Premisa

Premisa este versiunea concretă a conceptului de poveste.

O premisă are două părți:

1. Premisa narativă

Premisa narativă este în esență o scurtă descriere a poveștii pe care intenționați să o spuneți. Premisa narativă ar trebui să prezinte următoarele elemente:

A. Instalarea: stabilirea cârligului poveștii – un rechin atacă o stațiune de pe plajă; o maimuță uriașă este găsită pe o insulă preistorică îndepărtată și adusă în New York; un tânăr bogat își sfidează puternicul tată pentru a se căsători cu o tânără săracă; etc.

b. Phe Protagonist: personajul principal al poveștii (uneori numit Hero). Protagonistul are un obiectiv semnificativ pe care dorește sau trebuie să îl atingă. Acest obiectiv poate fi mare (pentru a salva lumea) sau mic (pentru a salva un loc Iandmark); poate fi internai (a suprasolicita o traumă) sau externă (a

găsi o comoară îngropată); poate fi personal (pentru a găsi dragostea) sau public (pentru a opri încălzirea globală).

Protagonistul trece printr-o transformare profundă ca urmare a experiențelor ei în poveste (în esență, drama este întotdeauna despre transformare). Această schimbare este de obicei în bine – Protagonistul rezolvă o problemă personală, repara o relație ruptă, câștigă o viață importantă, obține faimă și avere etc. – deși uneori poate fi în rău – de exemplu, un polițist bun devine corupt; o femeie idealistă devine cinică; un om sănătos coboară în nebunie. Această transformare este adesea numită „arcul” protagonista.

La Hollywood, se vorbește mult despre necesitatea ca Protagonistul să fie „simțuitor”. Această noțiune se bazează pe înțelepciunea comună că un film nu va avea succes – nici din punct de vedere creativ, nici comercial – dacă spectatorii nu se investesc emoțional în povestea lui și că nu vor face asta dacă nu le pasă de protagonistul acelei povești. . (Această înțelepciune este în esență adevărată – este greu să petreci două ore în compania cuiva pentru care nu ai nici un sentiment.) De teamă că publicul va fi dispărut de un protagonist cu calități negative, mulți producători, șefi de studio și vedete de cinema Adesea, împingeți ca personajele Iead să fie imposibil de perfecte, fără defecte sau pete de orice fel. În timp ce spectatorilor le este mai ușor să caute oameni „pozitivi”, succesul unor filme precum The Godfather, Leaving Las Vegas și Rachel Getting Married arată

că se vor conecta și cu personaje „negative”, atâta timp cât acele personaje sunt carismatice și interesante și oferă publicului un motiv să simpatizeze cu ele. Simpatia este cheia - dacă putem găsi măcar un motiv să ne pese de un personaj, atunci, indiferent cât de defectuos ar fi el sau ea, vom fi dispuși să ne investim în situația ei. Ne pasă de Michael Corleone din The Godfather, în ciuda cât de îngrozitor devine, deoarece îi putem aprecia dorința sinceră de a-și salva tatăl și de a-i proteja pe cei dragi. Ne pasă de personajele lui Nicolas Cage și Anne Hathaway din Leaving și Rachel, deoarece recunoaștem că suferă și simțim o mare empatie pentru dorința lor de a-și găsi calea de a scăpa de această durere, chiar dacă nu își dau seama cum să facă. asa de. Așadar, dacă doriți să scrieți despre un protagonist „negativ”, mergeți mai departe - asigurați-vă că ne oferiți un motiv să ne pasă de el sau ea.

Într-o poveste dramatică, acțiunile pe care le întreprinde Protagonistul în urmărirea obiectivului său conduc povestea. Prin urmare, Protagonistul ar trebui să fie întotdeauna activ - ar trebui să facă lucruri mai degrabă decât să vorbească despre a face lucruri. El nu ar trebui să fie pasiv - ar trebui să facă lucrurile să se întâmple mai degrabă decât să reacționeze la evenimente sau la acțiunile altora

- pentru că dacă Protagonistul nu este activ, atunci povestea va fi inertă.

c. Antagonistul: o forță care încearcă să împiedice Protagonistul să-și atingă scopul. Antagonistul (uneori

numit ticălosul sau tipul rău) este de obicei o persoană, dar poate fi și o entitate fizică (un munte care trebuie urcat, un deșert care trebuie traversat, o furtună care trebuie supraviețuită), probleme interne (fobii, o lipsă de încredere, o dependență) sau circumstanțe (privare, închisoare, oprimare).

d. Conflictul central: filmele sunt o formă de povestire dramatică, iar orice poveste dramatică se bazează pe conflictul dintre Protagonist, care încearcă să obțină ceea ce își dorește sau are nevoie, și Antagonist, care își face. / este mai bine să împiedice Protagonistul să obțină ceea ce își dorește sau are nevoie.

e. Întrebarea dramatică: pentru a crea tensiune și suspans, fiecare poveste dramatică pune o întrebare narativă care este generată de personaje și situații și la care răspunde...

f. Sfârșitul: care descrie cum se rezolvă în cele din urmă conflictul central.

Următoarele sunt premisele narative ale unor filme clasice:

• Nasul-. După ce un atac este făcut în viața puternicului șef al mafiei Vito Corleone de către gangsteri rivali

Căutând să preia imperiul criminal, fiul idealist al lui Vito, Michael, care și-a petrecut viața încercând să se distanțeze de viața criminală a tatălui său, ajunge să ia locul lui Vito ca șef al organizației criminale Corleone. Va reuși tânărul să-i învingă pe dușmanii lui Vito și să-și salveze familia fără să-și joace fiul? După ce aparent a fost învins, Michael I lansează un atac surpriză împotriva gangsterilor rivali și îi elimină, dar în acest proces devine mai corupt, nemilos și mai rău decât a fost vreodată tatăl său.

• Războiul Stelelor-. Cu mult timp în urmă, într-o galaxie foarte, departe, Luke Skywalker, un băiat de fermă de pe îndepărtata planetă Ta-tooine, se alătură unui războinic mistic pe nume Obi-Wan Kenobi într-o misiune de a o salva pe frumoasa Prințesă Leia. Prințesa — liderul unei insurgențe rebele — a fost luată prizonieră de agenții Imperiului malefic care stăpânește galaxia. În timpul misiunii, lui Luke i se spune că, dacă poate învăța să aibă încredere în sentimentele sale, va putea să dezvolte aceleași puteri mistice ca și Obi-Wan. Va Luke Iearn să aibă suficientă încredere în sentimentele lui? În primul

rând, îi este greu să renunțe la preocupările practice, dar în timpul unei lupte de câini în spațiul cosmic, Luke este capabil să-și pună încrederea în emoțiile sale și folosește puterile pe care le dezvoltă ca urmare pentru a combate cu succes și în cele din urmă a învinge Imperiul. .

• Casablanca-, americanul expatriat Rick Blaine a fost cândva un idealist care a luptat pentru o serie de cauze nobile,

inclusiv libertatea în Spania și Etiopia și cu rezistența la Paris. Cu toate acestea, după ce iubitul lui Ilsajil l-a făcut, a devenit amar și deziluzionat și a jurat că nu va mai scoate gâtul pentru nimeni. După ce a evadat din Franța, el devine în cele din urmă proprietar de club de noapte în orașul marocan Casablanca, controlat de Vichy. Într-o noapte din primele zile ale celui de-al Doilea Război Mondial, Lisa intră în clubul de noapte al lui Rick împreună cu soțul ei, Victor Laszlo, liderul rezistenței cehe. Usa îi cere lui Rick să o ajute pe Laszlo și pe ea să scape de naziști. Își va depăși Rick dezamăgirea și amărăciunea personală pentru a-l ajuta pe Laszlo și, prin extensie, cauza libertății? După ce inițial a refuzat să ajute, Rick în cele din urmă inversează cursul. El proiectează cu îndemânare scăparea cuplului, își recuperează idealismul și pleacă din Casablanca pentru a relua lupta bună.

Va trebui să concepeți capsule similare pentru propriile idei. Posibile premise narative pentru poveștile noastre ipotetice de ping-pong ar putea fi:

• După ce a fost condamnat pentru conducere în stare de ebrietate, Bill Thompson, un fost campion amar de ping-pong a cărui carieră a fost distrusă de băutul excesiv, are șansa de a evita închisoarea dacă acceptă să antreneze un grup pestriț de copii neadaptați într-un interior. -Centrul orașului Ree. Inițial, Bill își îndeplinește sarcina cu jumătate de inimă, făcând doar suficient pentru a rămâne în afara închisorii.

Dar când își dă seama că copiii îl apreciază și cred în capacitatea lui de a-i antrena pentru un campionat mondial, este inspirat să-și curețe actul și să se apuce cu adevărat de treabă. El își transformă încărcăturile într-o echipă de crack care câștigă șansa de a călători la Beijing pentru a concura cu jucători din întreaga lume într-un turneu internațional de ping-pong cu mize mari. Își va menține Bill nou-găsita sobrietate și viziunea pozitivă? După o întâlnire umilitoare cu un fost rival, Bill cade din căruță și nu reușește să se prezinte pentru un meci cheie, determinând echipa sa să piardă. Știind că îi lasă pe copii, Bill se pregătește să renunțe, dar când acuzațiile sale arată clar că ei încă mai cred în el, Bill se reunește odată și pentru totdeauna și conduce echipa la victorie.

• Având nevoie disperată de o sumă mare de bani pentru a-și menține stilul de viață opulent, Dick Davis, proprietarul unei companii producătoare de mingi de ping-pong și un pilon al comunității sale, angajează un mafiot local pentru a-și distruge fabrica, astfel încât Davis să poată colecta banii de asigurare. Totul merge așa cum a fost planificat, dar apoi mafiotul începe să-l șantajeze pe Davis pentru a-și folosi conexiunile civice, de afaceri și de societate pentru a ajuta la comiterea unei serii de crime din ce în ce mai serioase. Poate Davis să-și mențină fațada remarcabilă chiar dacă este atras din ce în ce mai adânc în lumea interlopă criminală? Inițial, el poate, dar când mafiotul refuză să accepte aranjamentul lor

iar producătorul de mingi de ping-pong se transformă în crimă pentru a rezolva situația, crimele sale sunt descoperite și viața sa odinioară perfectă se prăbușește.

• Ace Martin – cel mai bun jucător de ping-pong masculin din SUA – și Katie McIntosh – cea mai bună jucătoare de sex feminin din America – se întâlnesc în timpul unui meci de expoziție. După ce fiecare se arată pe celălalt, își iau instantaneu antipatie unul față de celălalt. Cu toate acestea, se reîntâlnesc în timp ce joacă pe circuitul național și de data aceasta se îndrăgostesc, spre consternarea prietenilor, familiei și antrenorilor lor, care simt că dragostea lor le va distrage de la carieră. În ciuda tuturor opoziției, dragostea lui Ace și Katie continuă să crească, până când o schimbare a regulilor competiției îi va înfrunta unul împotriva celuilalt într-un meci de campionat pentru titlul mondial. Fiecare vrea ca celălalt să renunțe, dar amândoi refuză. Ei intră într-o mare luptă din cauza asta, care se termină cu despărțirea lor. Dorința lor individuală de a fi campion mondial le va distruge dragostea? Pe măsură ce meciul începe, se pare că s-ar putea. Dar, pe măsură ce competiția avansează, își dau seama cât de puternică este dragostea lor și amândoi decid să arunce meciul în același timp. În cele din urmă, ei pierd titlul, dar se câștigă unul pe celălalt.

2. Premisa tematică

Premisa tematică este punctul de vedere al poveștii tale – tema de bază sau „mesajul” sau „morala” pe care narațiunea.

este menit să transmită. Premisa tematică dă povestirii scopul ei - este motivul pentru care povestea este spusă.

Fiecare poveste are o premisă tematică – unele sunt deschise și altele subtile; unele sunt simpliste și altele complexe. Premisele tematice ale Hlms clasice menționate mai sus sunt:

• Nașul. Nu poți rezista destinului.

• Războiul Stelelor-. Dacă ai încredere în tine, atunci nu există nimic pe care să nu poți realiza.

• (Sisablanca-. Dacă abandonezi ideile tale, vei fi învins. Dacă te îndrăznești cu ele, vei triumfa.

Iată câteva teme posibile pentru premisele de ping-pong menționate mai sus:

• Răscumpărarea este posibilă atunci când învățăm să credem în noi înșine atât de mult cât cred alții în noi.

• Indiferent cât de bună ai duce o viață, odată ce ai pornit pe o cale întunecată, nu mai există întoarcere

• Dragostea este mai mult decât ambiția.

Unii scenariști vin cu premisa tematică pentru povestea lor mai întâi și apoi își construiesc premisa narativă în jurul ei. Unii vin mai întâi cu premisa narativă și descoperă premisa tematică în timp ce scriu. Aici nu există nicio modalitate corectă de a proceda, atâta timp cât ai ajuns

ambele – pentru că fără o premisă tematică, vei avea o poveste fără punct; și fără o premisă narativă, vei avea un rost fără o poveste.

CARTA 5

Construirea parcelei

Odată ce premisa a fost dezvoltată, este timpul să construim intriga – seria de evenimente structurate care extinde premisa într-o poveste completă.

Majoritatea intrigilor filmelor urmează un model foarte specific - unul bazat pe principiile de bază ale scrierii dramatice stabilite pentru prima dată de Aristotel în Grecia antică și rafinată de dramaturgi și scenariști de-a lungul mileniilor care au urmat. Acest șablon conține toate elementele cheie ale povestirii dramatice – expunere, acțiune în ascensiune, punct culminant, acțiune descendentă și deznodământ – adaptate pentru cerințele specifice ale cinematografiei. S-a aflat în centrul oricărui scenariu creativ de succes scris vreodată, de la Citizen Kane, Gone with the Wmd și Briiiging Up Baby până la Rocky, Raiders of the Lost Ark și The Terminator până la Schindler's List, The 40-Year- Old Virgin și Rețeaua de socializare.

Conform acestui șablon, o poveste pe ecran este împărțită în trei secțiuni numite acte. (Unii scenariști preferă să-și împartă poveștile în mai mult de trei secțiuni; totuși, indiferent de repartizare, ingrediente și general

structura rămâne aceeași.) Cele trei acte ale unei povești pe ecran se desfășoară după cum urmează:

ACTI

- Lumea în care se petrece povestea este stabilită.

- Protagonistul este prezentat și circumstanțele lui sunt expuse.

- Sunt stabilite, de asemenea, personajele secundare cheie, relațiile dintre personaje și elemente suplimentare importante ale poveștii.

- Are loc un eveniment crucial care pune în mișcare povestea. Acest eveniment se numește incidentul instigator. În The Godfather, incidentul instigator are loc atunci când Vito refuză cererea lui Sollozzo de a-și susține afacerea cu droguri; în Războiul Stelelor, apare când R2-D2 și C-3PO evadează cu planurile Stelei Morții furate și pe planeta natală a lui Luke Skywalker; Incidentul instigator al lui Casablanca are loc atunci când Usa intră pentru prima dată în cafeneaua lui Rick.

- La sfârșitul actului I, se întâmplă ceva care schimbă situația Protagonistului într-un mod foarte drastic. Acest eveniment se numește catalizator. Este, de asemenea, cunoscut sub numele de Hrst plot point, primul punct de cotitură, prima răsucire a complotului, întorsătură a complotului Act I sau complicația. Filmarea lui Vito Corleone este catalizatorul în Nașul; în Războiul Stelelor, este uciderea mătușii și unciei lui Luke; în Casablanca, Victor Laszlo îi cere lui Rick să-i vândă Ietters of transit.

- Ca urmare a acestui catalizator, Protagonistul dezvoltă un obiectiv semnificativ pe care devine hotărât să îl atingă. În The Godfather, scopul lui Michael este de a-și proteja tatăl și familia; în Războiul Stelelor, scopul lui Luke este să învețe căile Forței și să devină un Cavaler Jedi; în Casablanca, scopul lui Rick este să rămână neutru și neimplicat.

ACT Π

- Protagonistul – de obicei lucrează împotriva unui fel de termen limită generator de tensiuni, „ceas care ține” – elaborează un plan pentru a-și îndeplini scopul și apoi își propune să-l urmeze.

- Căutarea Protagonistului de a-și atinge obiectivul îl aduce în contact cu Antagonistul, care este sau devine hotărât să-l împiedice pe Protagonist să-și atingă scopul.

• În timpul căutării sale, Protagonistul întâlnește o serie de obstacole – generate în primul rând de Antagonist – care stau între el și obiectivul său.

• Protagonistul începe de obicei Actul II într-un dezavantaj (cauzat de catalizator), dar își folosește resursele interioare și exterioare – care pot include abilități și abilități speciale și ajutor din partea aliaților neobișnuiți – pentru a depăși aceste obstacole (care devin mai mari, mai complexe, și mai greu de tratat pe măsură ce narațiunea progresează) și încep să mărșăluiască spre victorie.

• Aproape de sfârșitul Actului II, Protagonistul se apropie de acea victorie. Ajunge într-un punct în care pare că este pe cale să-și atingă scopul. Succesul pare să fie la îndemâna lui.

• În acest moment, se întâmplă ceva care schimbă din nou dras-tic circumstanțele ProtagonisteN. Acest eveniment îi fură pe Protagonist de triumful său iminent și îl lasă într-o poziție învinsă (și adesea precară), confruntându-se cu un nou obstacol atât de formidabil încât se pare că nu va putea niciodată să-l depășească și, ca urmare, nu va reuși vreodată să-l realizeze. scopul lui. Acest eveniment este cunoscut sub numele de catastrofa. Este, de asemenea, cunoscută la al doilea punct al complotului, al doilea punct de cotitură, al doilea întors de poveste, întorsătura complotului Act II, a doua complicație sau crash-and-burn. În Nașul, catastrofa se întâlnește când Vito este forțat să cedeze cererii lui Barzini după asasinarea lui Sonny; în Războiul Stelelor, catastrofa este moartea lui Obi-Wan Kenobi, urmată de realizarea că Imperiul i-a urmărit pe rebeli până la baza lor secretă; în Casablanca, este momentul în care Laszlo este arestat.

ACTUL Ш

• Când începe Actul III, toată speranța pare să fie pierdută. Protagonistul a fost învins și se pare că nu își va putea atinge niciodată obiectivul.

• În acest moment, când Protagonistul este la cel mai mic nivel absolut, se întâmplă ceva care îi permite sau îl motivează să se ralieze

• Protagonistul face acum unul din două lucruri: fie vine cu un nou plan pentru a-și atinge obiectivul inițial, fie abandonează acel obiectiv și vine cu un obiectiv complet nou (și un plan pentru a-l atinge). De exemplu, în Casablanca, Rick renunță la dorința de a rămâne neutru și, în schimb, devine hotărât să ne ajute pe Ilsa și pe eu aszlo să scăpăm.

• Protagonistul își propune să pună în aplicare noul său plan.

•   Aceasta duce la punctul culminant al poveștii – o confruntare finală cu Antagonistul în care Protagonistul este în general capabil să depășească obstacolul aparent Insurmontabil – de obicei prin înfrângerea Antagonistului – și își îndeplinește scopul (dacă povestea este o comedie) sau eșuează. pentru a o realiza (dacă povestea este o tragedie). Punctul culminant al Nașului vine atunci când Michael șterge toți dușmanii familiei într-un atac surpriză în masă; punctul culminant al Războiului Stelelor este atunci când Luke își oprește computerul Iargeting și folosește Forța pentru a torpila Steaua Morții; în Casablanca, punctul culminant începe când Rick trage o armă asupra Renault și ajunge la cap când o trimite pe Usa cu Laszlo.

•   Actul III se încheie cu rezoluția, care arată cum sunt rezolvate toate problemele poveștii și cum sunt lucrurile

antrenează-te pentru toate personajele ca urmare a punctului culminant. Rezoluția indică adesea cum se așteaptă să meargă lucrurile pentru personaje după ce povestea se termină. Nașul se rezolvă cu Michael preluând controlul asupra familiei și imperiului Corleone; Războiul Stelelor se încheie cu Luke devenind un erou; iar Casablanca termină cu Rick și Renault pornind să lupte împotriva naziștilor.

Ar trebui să utilizați acest tempiale pentru a vă ghida atunci când vă construiți complotul. Există unii care se pot opune acestei recomandări, respingând modelul ca fiind o formulă rigidă și insistând că urmarea acesteia le va restrânge creativitatea și va avea ca rezultat un produs de rutină, după numere. Nu este cazul.

•   Acest tempiale nu este o formulă. Mai degrabă, este o bază - o bază foarte solidă care conține toate elementele necesare pentru a crea o narațiune dramatică puternică. (Scrisul care nu conține aceste elemente poate fi foarte bun, dar nu va fi o dramă – aceste elemente folosite în această configurație fac dintr-o scriere o dramă, spre deosebire de proză sau poezie.) Folosirea acesteia va asigura că orice povestea tu teli va fi dramatic sunet.

•   Este foarte adaptabil. Acest tempiale poate fi și a fost folosit cu succes pentru a construi orice tip imaginabil de poveste pe ecran. Poate fi folosit pentru a crea drame istorice,

Filme contemporane, comedii romantice, comedii farse și parodii, thrillere, mistere, muzică, filme de acțiune, filme de groază, epidemi science-fiction, biopic-uri și așa mai departe. Urmărirea acestui șablon nu va restricționa tipurile de povești pe care le puteți spune - mai degrabă, vă va permite să spuneți orice taie doriți.

• Nu este rigid. Dimpotrivă, acest șablon este extrem de flexibil. Poate fi urmărit exact într-un mod foarte simplu; poate fi ruptă, răsucită și răsturnată pe dos (cum ar fi în scenariile neliniare, de îndoire narativă ale lui Quentin Tarantino sau Charlie Kaufman); piese din ea pot fi chiar lăsate afară. (Scenariul lui William Goldman pentru All the Presidenti Men se oprește la sfârșitul actului II. Istoria — cunoașterea noastră comună cu privire la modul în care s-a desfășurat afacerea Watergate — oferă cel de-al treilea act.) Poate fi duplicat pentru scenarii cu mai multe povești (cum ar fi ca American Graffiti și Love Actu-ally) și încapsulat pentru scenarii episodice (cum ar fi Boogie Nights). Poate fi întins pentru a găzdui numeroase răsturnări și surprize și chiar digresiuni ocazionale. Folosirea acestui șablon nu va restricționa modul în care vă spuneți povestea - vă oferă libertatea de a vă spune taie în orice mod doriți.

Dacă vă gândiți la acest șablon ca un instrument care vă ajută creativitatea, mai degrabă decât o barieră care să-l restricționeze, atunci veți găsi că este

un ajutor enorm când încerci să construiești o poveste originală și eficientă.

Următoarele elemente ar trebui să fie încorporate în parcelă pe măsură ce este construită:

1. Arcul Protagonist5S

Poziția inițială a Protagonistului — locul din care își va începe transformarea — ar trebui stabilită în Actul I. Acest lucru se face prin dramatizarea acelei poziții — de obicei, oferindu-i Protagonistului o problemă sau dilemă cauzată de poziția de Start. De exemplu, protagonistul din Die Hard — detectivul de poliție din New York City, John McClane — este un soț care nu îi susține, care în cele din urmă se transformă într-un soț care îi susține. Poziția sa de start este dramatizată prin stabilirea faptului că soția sa, Holly, l-a părăsit pentru că a refuzat să se mute cu ea la Los Angeles după ce a primit o promovare importantă.

Această problemă ar trebui să fie în continuare un obstacol pentru Protagonist pe tot parcursul poveștii. La începutul filmului Die Hard, McClane vine la Los Angeles pentru a se întâlni cu Holly și, sperăm, să o convingă să se împace. Ea este inițial deschisă la această idee, dar McClane continuă să nu o susțină și o înstrăinează din nou.

La un moment dat în timpul Actului H, evenimentele din poveste îl forțează pe Protagonist să recunoască că trebuie să se schimbe. În Die Hard, McClane — confruntat cu posibilitatea ca el să piardă

Holly teroriştilor care au preluat clădirea de birouri în care ea lucrează – recunoaşte aliatului său, sergentul LAPD Al Powell, că a fost un soţ rău şi nesprijinitor şi îşi exprimă regretul că nu a făcut lucrurile altfel în trecut, ceea ce indică faptul că acum știe că trebuie să înceapă să facă lucrurile diferit.

Într-un punct cheie al poveștii (uneori la punctul culminant, uneori înainte de punctul culminant pentru a pregăti scena), Protagonistul se schimbă. Acesta se numește momentul transformării. Momentul de transformare al lui McClane survine atunci când, realizând că ar putea să nu supraviețuiască războiului său cu teroriștii, îi cere lui Powell să-i ceară scuze lui Holly în numele său dacă nu reușește. Prin această acțiune, McClane renunță la vechile sale moduri, nesuportabile și își anunță intenția de a urma o altă cale în viitor (dacă ar avea una).

Schimbarea lui Protagonist trebuie atunci demonstrată. McClane face acest lucru aproape de sfârșitul poveștii, prezentându-i-o pe Holly lui Al, folosindu-se de numele ei profesionist – Holly Gennaro – un semn clar că acum o susține în obiectivele ei de carieră.

Trebuie demonstrat și impactul pe care transformarea Protagonistului îl va avea asupra vieții sale dincolo de evenimentele din poveste. Acest lucru se face de obicei în rezoluția poveștii. În rezoluția din Die Hard, impactul pe care îl va avea transformarea lui McClane asupra viitorului său este demonstrat atunci când Holly se prezintă lui Powell folosindu-i de casatoritul ei.

ñame – ceea ce ne spune că, pentru că McClane s-a schimbat, HoIly se va împăca cu el și acum vor avea o căsătorie mai fericită.

Transformarea Protagonistului ar trebui să apară întotdeauna ca urmare a evenimentelor din poveste. În Die Hard, Mediane nu și-ar fi schimbat comportamentul dacă ieroriștii nu ar fi preluat clădirea și nu s-ar fi confruntat cu perspectiva de a-și pierde soția. Evenimentele din poveste trebuiau să se întâmple pentru ca schimbarea lui McClane să aibă loc. Comparați acest lucru cu transformarea lui Martin Riggs în Lethal Weapon: Riggs începe filmul pe punctul de a se sinucide și îl termină fără a se mai simți sinucidet - o schimbare binevenită, desigur, dar care este impusă poveștii mai degrabă decât adusă . prin oricare dintre evenimentele sale. În timp ce dispoziția de suicid a lui Riggs este stabilită în Actul I al Armei Letale și continuă să fie o problemă în Actul II, nu există niciun punct în poveste în care nevoia lui de a se schimba să fie recunoscută și nici un moment de transformare (deși există mai multe rezoluții). Schimbarea lui McClane este câștigată, în timp ce cea a lui Riggs este în mod esențial lipită (un defect rar într-un scenariu Altfel puternic), ceea ce îl face atât de satisfăcător.

Alte personaje din scenariu pot suferi, de asemenea, transformări (de exemplu, un antagonist criminal poate să înțeleagă greșeala căilor sale și să decidă să meargă drept la sfârșitul unui film de caprire⅛ |, dar

arcurile lor nu ar trebui să fie niciodată mai mari sau mai semnificative decât cele ale Protagonist.

2. Obligații de gen

Multe povești de film sunt povești de gen. Genurile majore de filme includ: Acțiune; Aventură; Thriller (Detective, Crimă, Caper, Psihologic); Comedie (Romantic, Screwball, Buddy, Un-derdog, Spoof); Dramă (Problemă socială, Tribunal, Medical, Familie); Mister; Horror (Monstru, Supranatural, Slasher); Operă științifico-fantastică; Fantezie; Vest; Sport (Comedie sau Dramă); și Biopic. Fiecare gen are anumite elemente narative și structurale și convenții specifice care trebuie incluse într-o intriga pentru ca acesta să fie considerat parte a genului respectiv. De exemplu:

• Comediile romantice trebuie să aibă o „întâlnire drăguță”—o scenă în care cele două Ieads se întâlnesc pentru prima dată într-un mod ciudat sau amuzant. Trebuie să existe, de asemenea, un pretendent nepotrivit pe care unul dintre ei să-l arunce atunci când el sau ea se adună în cele din urmă cu cealaltă parte, precum și o neînțelegere stupidă care face ca cele două idei să se despartă la sfârșitul actului II, astfel încât să se poată întoarce împreună la sfârșitul actului III.

• Filmele sportive prezintă întotdeauna un jucător defavorizat sau o echipă despre care nimeni nu crede că poate câștiga; un antrenor neconvențional care este singurul care crede în jucător sau echipă; un jucător sau o echipă rivală care pare să-l depășească pe cel defavorizat din toate punctele de vedere; o secvență de antrenament în care jucătorul sau echipa defavorizată trece la curent; și, desigur, o finală

joc sau meci în care cel defavorizat primește o bătaie groaznică înainte de a veni din spate împotriva tuturor probabilităților pentru a câștiga.

• Fantasy Hlms prezintă de obicei un tânăr erou calm care primește un cali la aventură pe care mai întâi îl respinge, iar apoi îl acceptă; un mentor care îl informează pe erou că posedă un fel de putere uimitoare și apoi îl învață să o folosească; un răufăcător cu puteri care rivalizează pe ale eroului; o tânără frumoasă pentru eroul pe care să o salveze și să se iubească; și o bătălie finală în care forțele binelui se ciocnesc și în cele din urmă triumfă asupra forțelor răului.

• Misterele au dat întotdeauna o crimă, un hering roșu și o scenă „dezvăluirea vinovatului”; Dramele de la tribunal ating întotdeauna punctul culminant cu un proces mare; Thrillerele și filmele de acțiune prezintă de obicei urmăriri cu mașini, lupte cu pumnii și un MacGuffin

valoros (obiectul pe care toată lumea îl caută sau pentru care se luptă); și așa mai departe.

Când creați o poveste de gen, trebuie să abordați aceste elemente și convenții într-un fel sau altul în intriga dvs. Puteți să le folosiți așa cum vă așteptați (ceea ce va asigura cu siguranță că povestea dvs. îndeplinește așteptările genului, dar s-ar putea transforma într-o piesă care se simte învechită sau clișeată); puteți răsuci elementele necesare în moduri inteligente, neașteptate (acest lucru poate face ca piesa să se simtă proaspătă, atâta timp cât nu le răsuciți atât de mult încât genul să nu mai fie recunoscut); le puteți falsifica; sau le poți submina. Singurul lucru pe care nu-l poti face este

ignoră-le, pentru că publicul – fie că este conștient sau nu de asta – cunoaște toate aceste elemente obligatorii și le așteaptă (o parte a distracției de a viziona un film de gen este să vezi cum se vor juca convențiile). Dacă le renunți (ceea ce unii scriitori fac, crezând că rezolvă problema clișeului evitând-o), spectatorii vor fi dezamăgiți și vor părăsi filmul simțindu-se nemulțumiți.

3. Subploturi

Elementele poveștii care sunt relevante pentru întreaga poveste, dar care nu se potrivesc perfect în narațiunea primară sunt adesea abordate în subploturi. Subploturile sunt exact ceea ce sugerează numele lor: intrigi scurte conținute în povestea principală. Sunt construite în același mod ca și intriga principală: au trei acte care includ catalizator; conflict; o catastrofă; un punct culminant; si o rezolutie. Subploturile sunt folosite pentru:

• Oferiți o expunere care nu poate fi introdusă cu ușurință prin evenimentele din plotul principal

• Dezvoltați Protagonistul arătând o altă latură a lui (de exemplu, prin cronicizarea unei relații cu un personaj Exemplu, sau punându-l să lupte pentru o cauză nobilă sau ignobilă, sau arătându-i că se luptă cu o problemă personală); oferindu-i un motiv pentru a participa la povestea principală (de exemplu, Protagonistul decide să facă un mare furt pentru a plăti enormul bilis medical generat de

tratamentul continuu al bolii misterioase a copilului său); sau arătând impactul evenimentelor principale ale poveștii asupra vieții personale a Protagonistului (de exemplu, efectul lor asupra căsătoriei sau a altor relații; tentația pe care o prezintă pentru el să înceapă sau să reia băutura; și așa mai departe).

• Dezvoltați un caracter secundar.

•   Oferiți un contrapunct temelor sau acțiunii poveștii principale.

Un subplot ar trebui inclus într-o poveste ecran numai dacă servește unul dintre aceste scopuri; nu ar trebui să fie niciodată străine sau de prisos. Subploturile nu ar trebui să fie la fel de complexe sau dezvoltate ca narațiunea primară și nici nu ar trebui să o umbrească vreodată.

CARTA 6

Elemente suplimentare de povestire

SCENE

Pentru a spune o poveste pe ecran, intriga generală este împărțită în unități individuale numite scene. O scenă este o dramatizare a unuia sau mai multor evenimente care compun povestea. Scopul unei scene este de a avansa intriga, fie prin adăugarea unei noi verigi la lanțul narativ, fie prin introducerea unei piese importante de expunere (informații necesare pentru a înțelege povestea). Orice scenă care nu filmează intriga înainte nu ar trebui să fie în scenariu.

O scenă narativă ar trebui să fie structurată ca un complot în miniatură – ar trebui să existe un protagonist și un antagonist, un catalizator, un conflict central, o catastrofă, un punct culminant și o rezoluție. De asemenea, ar trebui să fie bine ritmată, începând cât mai aproape de catastrofă posibil și terminând cât mai curând posibil după catastrofă.

Expunerea poate și ar trebui să fie încorporată în scene narative, oferită ca parte a acțiunii dramatice, ori de câte ori este posibil. Cu toate acestea, expunerea este uneori introdusă în scene de sine stătătoare care sunt pur ilustrative – care există

pur și simplu pentru a ne arăta ceva (o datorie, geografie, cum funcționează ceva) într-un mod drag și memorabil, ca să ne putem recăpăta mai târziu când intriga o cere. Deoarece scenele expozitive sunt dramatice ale scenelor narative, ele ar trebui să fie cât mai scurte posibil, pentru a nu încetini ritmul povestirii generale.

Numărul variază în funcție de taie care este spus, dar scenariul mediu de lungmetraj conține de obicei undeva între cincizeci și șaizeci de scene.

Dispozitive de povestire

Scenarierii pot folosi o serie de dispozitive diferite pentru a-și spune povestea:

•   Suspans: Acest dispozitiv creează tensiune prin anticipare – spunându-le spectatorilor că ceva semnificativ, adesea ceva îngrozitor

sau terifiant, este pe cale să se întâmple și apoi făcându-i să aștepte cât mai mult posibil să se întâmple.

- Surpriză: Acest dispozitiv zguduie publicul prin faptul că se întâmplă ceva neașteptat – fie din senin, fie după ce sugerează mai întâi că se va întâmpla un lucru și apoi, când va veni momentul, face ceva complet diferit. Surpriza poate fi folosită pentru a crea sărituri, țipete sau râsete.

- Flashback-uri: un instrument expozitiv în care narațiunea se întoarce scurt înapoi la un punct anterior al poveștii (sau la un

punct înainte de a începe povestea) pentru a introduce un punct important al intrigii sau o informație importantă.

- Cutaways (a.k.a. Asides): Acest dispozitiv are același scop, un flashback, dar în loc să se întoarcă înapoi în timp, Storyjumps pentru scurt timp într-o altă locație din lumea poveștii.

- Povestire neliniară: Prezentarea evenimentelor unei povești în ordine nesecvențială, noncronologică. Notă: Este vital ca evenimentele unei povești neliniare să aibă sens atunci când narațiunea este dezlegată. Prin urmare, dacă doriți să spuneți un taie neliniar, este recomandat să îl scrieți mai întâi în mod cronologic și apoi să îl tăiați.

- Narațiune: O voce neîncarnată auzită pe coloana sonoră care avansează povestea prin completarea golurilor din intriga; explicarea motivelor personajelor sau a sensului unei scene; sau Comentând acțiunea. Naratorul poate fi un personaj din poveste sau un terț omniscient/omniprezent.

- Voce off: vocea neîncarnată a unui personaj auzită pe coloana sonoră peste acțiunea unei scene. Voice-urile sunt folosite pentru a transmite dialogul unui personaj care se află într-o scenă, dar nu în fața camerei, sau ca o modalitate de a exterioriza gândurile interioare ale unui personaj.

- Montaje: O serie de evenimente scurte sau imagini asamblate într-o singură secvență pentru a face un punct dramatic - deseori pentru a arăta dezvoltarea unei abilități sau situații specifice peste

timp, sau pentru a arăta varietatea de moduri diferite în care este implementat un anumit punct al poveștii.

- Intercutting: O secvență care se mișcă înainte și înapoi între două sau mai multe Componente narative sau evenimente pentru a face un punct dramatic. Adesea folosit pentru a crea suspans sau tensiune.

• Carduri/Crawl-uri: Două metode de utilizare a textului tipărit pentru a oferi expunere. Un card este un singur bloc de text care apare pe un ecran gol sau peste o fotografie de stabilire. Un acces cu crawlere este un bloc lung de text în mișcare care se rulează pe un ecran gol sau pe o imagine de stabilire.

• Titluri suprapuse: un singur rând de text care apare pe ecran deasupra acțiunii, de obicei pentru a identifica o dată sau o locație.

Dispozitivele ar trebui să fie întotdeauna utilizate într-un mod care este relevant din punct de vedere narativ sau tematic. Complotul neliniar/revers-crono-Iogic din Christopher Nolans Memento a oglindit perfect eforturile protagonistului de a-și reveni pe pași, astfel încât să-și poată recăpăta cele mai importante amintiri — o căsătorie ideală între formă și funcție. În contrast, Aashback-urile la uciderea soției doctorului Kimble din The Fugitive au fost folosite în mod arbitrar pentru a încuraja povestea. Nimic din tema sau narațiunea poveștii nu a necesitat o astfel de abordare și, deși a fost eficientă pe termen scurt, a diluat în cele din urmă urgența poveștii prin

luând mult prea mult timp pentru a explica de ce Kimble îl căuta pe bărbatul cu un singur braț.

Evitați să folosiți dispozitive doar pentru a le folosi sau pentru că sunt la modă sau cool. Un dispozitiv folosit intenționat este o tehnică legitimă de povestire; un dispozitiv folosit de dragul său sau ca acoperire pentru scris slab (cum este adesea cazul narațiunii și Aashbacks) este pur și simplu un truc. Tehnica îmbunătățește o poveste; trucurile distrag atenția de la ea (și astfel pot deveni rapid obositoare).

Dacă se folosește un dispozitiv, acesta ar trebui să fie folosit în mod constant pe tot parcursul poveștii, mai degrabă decât doar ocazional pentru a repara punctele accidentate.

suportino Caractere

Veți avea nevoie de alte personaje decât Protagonistul și Antagonistul pentru a vă spune povestea. Aceste personaje secundare trebuie să servească un scop specific în narațiune - trebuie să joace un rol specific. Cele mai frecvente roluri pe care le joacă personajele secundare sunt:

• Mentorul: Acest personaj îl ajută pe Protagonist să-și dea seama prin introducerea lui în idei și filozofii noi; învățându-i noi abilități; ajutându-l să-și dezvolte talentele înnăscute; ghidându-l prin situații noi și nefamiliare; iar încurajându-l să

să-și împlinească destinul. Merlin, Yoda și Obi-Wan Kenobi sunt personaje clasice Mentor.

• Aliatul: Cineva care îl ajută pe Protagonist în încercarea lui de a-și atinge scopul. Aliatul are adesea o abilitate sau cunoștințe speciale care sunt utile în timpul căutării. Matt Hooper în Jaws, Sallah în Raiders of the Lost Ark și Ali Kerim Bey în From Russia with Love sunt toți aliați memorați.

• Cauza: Un personaj care oferă Protagonistului un motiv pentru a-și urmări scopul – un copil bolnav pentru care trebuie găsit un leac; un interes amoros răpit care trebuie salvat; un câine dispărut care trebuie găsit etc. Holly McClane a lui Die Hard este o cauză ideală.

• Tabloul de sunet: Cineva – cel mai bun prieten, un amant, un asistent, un acompaniament etc. – cu care Protagonistul poate vorbi pentru a-și exprima gândurile și sentimentele. Jeff, personajul coleg de cameră interpretat de Bill Murray în Tootsie și Al Powell în Die Hard sunt case de sunet eficiente.

• Exemplul: cineva cu care Protagonistul interacționează pentru a arăta o altă latură a personalității sale – pentru a demonstra că Protagonistul poate fi cald, dur sau distractiv, serios, rezistent etc. Acesta este adesea rolul pe care îl joacă un interes amoros sau un copil. o poveste. Cuplul de refugiați pe care Rick îl ajută în Casablanca este un exemplu excelent.

• The Henchman: un asistent al antagonistului – cineva care poate servi drept o placă de sunet pentru răul principal

și să-și facă treaba murdară. Oddjob în Goldfinger, MnJoshua în Lethal Weapon și Darth Vader în Star Wars sunt toți cei clasici.

• Explicatorul: o resursă care oferă Protagonistului informații, perspectivă sau înțelegere – un șef, un profesor, un expert, un consilier, un martor etc. Imamul din Raiders, seria Oracolul din Matrix și Deep Throat în All the PresidenL Men are explicatori solidi.

• Furnizorul: Un personaj care îi oferă Protagonistului un talisman special, un instrument sau un echipament care îl va ajuta să-și ducă misiunea. Q-ul lui James Bond este furnizorul prin excelență.

DEZVOLTAREA CARACTERULUI

Este una dintre cele mai vechi proverbe din scrierea dramatică și, de asemenea, una dintre cele mai adevărate: acțiunea este caracter – un personaj de film este definit doar de lucrurile pe care le spune și le face pe ecran. Acțiunile pe care le face un personaj într-un film ar trebui să reflecte obiectivele și aspirațiile sale. Stilul acțiunilor sale ar trebui să reflecte personalitatea lui (un personaj dur ar trebui să argumenteze, să se stăpânească și să conducă nesăbuit; un

personaj blând ar trebui să accepte, să compromită și să opereze cu grijă și precizie). Acțiunile unui personaj ar trebui să-și arate emoțiile (un personaj fericit râde, un personaj trist plânge și așa mai departe).

Dezvoltați fiecare personaj la maximum. Pe lângă arcuri și funcții de poveste, oferiți-le fiecăruia unic

personalități - trăsături specifice, excentricități și atitudini care le completează rolurile în poveste și le fac cât mai distincte și memorabile posibil. Comportamentul lor ar trebui să fie, de asemenea, specific - modul în care personajele fac lucrurile este la fel de grăitor ca și ceea ce fac ei.

Gharacters ar trebui să se comporte întotdeauna în moduri conforme cu cine sunt. Personalitățile lor nu ar trebui să se schimbe doar pentru că este convenabil pentru intriga - de exemplu, un personaj prost nu ar trebui să devină brusc dever doar pentru că intriga are nevoie de el să descopere ceva. Intriga și scenele ar trebui schimbate pentru a se potrivi cu personajul, nu invers.

ʌToate personajele necesită o motivație puternică — ar trebui să existe un motiv clar și logic pentru tot ceea ce spune și face un personaj, chiar dacă nu este dezvăluit în momentul acțiunii.

Modul în care este prezentat un personaj este de o importanță vitală. Lucrurile pe care le spune și le face un personaj prima dată când îl vedem vor consolida modul în care ne gândim despre el pentru restul filmului. Așa că, dacă vrei ca personajul tău să fie dur, prezintă-l făcând ceva dur; dacă vrei să fie tandru, prezintă-l făcând ceva tandru. Nu faceți greșeala pe care o fac mulți scenariști începători și introduceți un personaj care se comportă într-o manieră atipică: „Carrie este de obicei calmă, rece și liniștită, dar astăzi este stresată și copleșită”. Spectatorii judecă fiecare parte ulterioară a dezvoltării personajului în raport cu acea introducere inițială. Dacă vă prezentați

protagonist polițist într-o luptă cu un grup de băieți răi și apoi îi arată că adoptă un cățeluș fără stăpân, vom crede la el ca pe un nenorocit care este capabil să fie un moale. Totuși, dacă îi arăți că adoptă cățelușul mai întâi și intră în lupta de spărgător de oase mai târziu, ne vom gândi la el ca la un blând care se poate răspândi atunci când situația o va justifica. Acestea sunt două caracterizări foarte diferite dezvoltate din același material de bază. Asigurați-vă că vă prezentați corect personajul de la început.

Deși cu siguranță ar trebui să vă faceți toate personajele cât mai interesante și colorate, nu permiteți ca personajele secundare să

devină mai interesante sau mai colorate decât Protagonistul, care ar trebui să fie întotdeauna în centrul atenției noastre. Personajele secundare nu au sarcina de a purta intriga, așa că ești liber să le faci cu ele în moduri pe care nu le poți face cu Protagonistul și, uneori, poate fi ușor să te lași dus de ele. Aceasta este adesea o problemă cu răufăcătorii din filmele de acțiune și fantezie, care oricum tind să fie mai mari decât viața. Este în regulă să-i lași să treacă puțin peste top, dar nu-i lăsa să treacă atât de departe încât să ajungă să fure filmul (cum s-a întâmplat în primele patru filme cu Batman).

Multe scenarii, în special poveștile de gen, folosesc personaje comune: figuri stereotipe care au apărut de sute de ori în povești similare și, prin urmare, sunt recunoscute instantaneu de spectatori, fără explicații sau dezvoltări ample.

Personajele comune ale filmelor de acțiuni includ: polițistul rebel care lucrează singur și nu joacă după reguli; femeia de carieră super capabilă, care este un dezastru în viața ei personală; creierul rău aplecat asupra stăpânirii lumii; cel grosier, dezastruos, al liderului bărbatului într-o comedie romantică; cel mai bun prieten ostil, care urăște bărbații, al femeii care a jucat într-o comedie romantică; căpitanul de poliție morocănos care țipă tot timpul; bunica excitată sau rap sau argotică. Caracterele de stoc sunt folosite atât de des pentru că sunt de încredere și eficiente și nu necesită prea multă muncă grea din partea scenaristului pentru a avea un impact. Cu toate acestea, pentru că au fost folosite atât de mult, au devenit obosiți și clișei. Așa că, dacă este posibil, evitați să utilizați caractere stoc. Dacă le folosiți, dați-le un fel de învârtire proaspătă pentru a le scoate marginea de familiaritate.

DIALOG

Fiecare personaj ar trebui să vorbească cu o voce unică - cu cadență, ritm, dicție, atitudine și simț al umorului unice. Nu există două personaje care să vorbească sau să sune la fel, din moment ce nu vorbesc doi oameni în viața reală. Felul în care un personaj vorbește ar trebui să reflecte personalitatea sa.

Dialogul poate fi naturalist sau poate fi stilizat. Dacă vrei ca personajele tale să vorbească natural, atunci dialogul ar trebui să reflecte felul în care oamenii vorbesc în realitate - discursurile ar trebui să fie scurte (majoritatea oamenilor reali nu vorbesc în cinci pagini).

monologuri, deci nici personajele tale nu ar trebui), informai (cu excepția cazului în care o scenă justifică formalitate) și indirecte (oamenii de obicei nu spun exact ce vor să spună - au tendința de a

vorbi despre un punct, șerpuire, digresiune. Personajele tale ar trebui să facă aceeași). Dacă optați pentru o abordare stilizată, este în regulă, atâta timp cât stilizarea este consecventă în tot scenariul și nu este atât de îndepărtată încât să fie de neînțeles.

LUMEA POVESTEI

Fiecare poveste pe ecran are loc în propria sa lume unică. Acea lume poate fi un timp și un loc specific (Africa preistorică, Franța medievală, orașul actual New York); poate fi o anumită societate, profesie sau domeniu de efort (lumea debutanților din Park Avenue, lumea înaltei finanțe, lumea iahturilor pe gheață); poate fi un imaginar Fantasy Iand (postapocaliptic NewJersey, Oz, Krypton, Hell).

Oricare ar fi acea lume, ea trebuie stabilită în Actul I. Toate aspectele și elementele relevante ale lumii - mediul ei, tehnologia ei, manierele și obiceiurile și protocolurile sale - trebuie să fie explicate în mod clar publicului prin imagini adecvate și acțiuni dramatice. . Cu cât arena este mai exotică și mai neobișnuită, cu atât este nevoie de mai multe explicații (știm cu toții cum funcționează un prăjitor de pâine, dar probabil că cei mai mulți dintre noi nu înțelegem complexitățile finanțelor înalte sau ale operației experimentale pe creier). Acest lucru este valabil mai ales dacă povestea

are loc într-o lume fantastică inventată în întregime (nu vom ști ce este un Blondarf de nivel al patrulea pe planeta Lemilac decât dacă ne spui). Când vine vorba de lumi neobișnuite sau imaginare, nu presupuneți niciodată că spectatorii vor înțelege ceva decât dacă îl descrieți clar – ei nu vor înțelege. Nu vă fie teamă de a explica în exces lucrurile – detaliile excesive pot fi întotdeauna tăiate, dar confuzia care vine de la prea puține informații nu poate fi compensată.

REALITATEA POVESTIEI

Fiecare poveste pe ecran are loc în propria sa realitate unică. The Hurt Locker are loc într-o realitate care se apropie de a noastră - în care bombele și gloanțele au consecințe mortale și se aplică legile fizicii. În schimb, filmele cu Arma Letală au loc într-o realitate în care oamenii pot fi împușcați cu mii de cartușe de muniție și nu pot fi niciodată loviți; în care pot sări de pe clădirile tali și să nu fie niciodată răniți; și în care pot depăși mingii de foc explozive masive și nu se încing niciodată. Filmele pot evoca nenumărate realități: în Death Wish, sunt hoți și violatori care așteaptă la fiecare colț; în Crouching Tiger, Hidden Dragon, oamenii pot alerga pe pereți și pot săge peste vârfurile copacilor; în Răzbunătorii, supereroii sunt obișnuiți; în Războiul Stelelor, navele spațiale pot manevra alte avioane; iar în The Godfather, criminalii operează după un strict cod de onoare.

Elemente suplimentare de povestire

Realitatea unei povești trebuie stabilită la începutul scenariului - adică, dacă povestea ta are loc într-o realitate în care mașinile zboară, atunci trebuie să învățăm că acele mașini pot zbura la pagina 1, nu la pagina 57. Odată stabilită, că realitatea trebuie menținută în mod constant de la începutul poveștii până la sfârșit – adică, dacă un singur glonț poate ucide o persoană în Actul I, atunci eroul tău nu poate fi împușcat de douăzeci și șapte de ori și nu poate trăi în Actul III. În general, spectatorii vor fi de acord cu orice parametri pe care îi stabiliți, dar dacă îi încalcați, se vor simți înșelați și îi veți pierde. Tot ceea ce se întâmplă într-o poveste trebuie să fie credibil în realitatea acelei povești.

EXPUNERE

Expunerea reprezintă informațiile de fundal - istoriile personajelor, evenimentele importante care au avut loc înainte de începutul povestirii, informații tehnice - publicul trebuie să știe pentru a înțelege povestea.

Toată expunerea trebuie dramatizată. Mulți scenariști începători fac greșeala de a scrie expunerea în scenariile lor în același mod în care un autor ar scrie-o într-un roman:

Un bărbat intră în bancă. Acesta este FredJohnson, un fost polițist devenit anchetator privat, care fugă după ce a fost acuzat de crimă de partenerul său. Singurul mod în care Fred își poate șterge numele este să-l găsească pe singurul martor care și-a văzut partenerul

comite crima. Numele martorului este Maggie Morri-sette, iar ea se ascunde în prezent la Paris. Fred a intrat în bancă pentru a-și asigura un împrumut care îi va permite să zboare în Franța și să o caute pe evaziva Morrisette.

Oricât de vitală este această informație, niciuna dintre ele nu va fi comunicată spectatorilor, deoarece aceștia nu pot citi scenariul. Ei pot vedea doar ce se întâmplă pe ecran și, în acest caz, tot ce vor vedea este un bărbat care intră într-o bancă. Pentru a comunica expunerea publicului, aceasta trebuie prezentată într-o combinație de acțiune, imagini și dialog. În exemplul de mai sus, informațiile despre povestea de fundal a lui Fred ar putea fi transformate în scene: am putea vedea partenerul ucide victima și îl încadrează pe Fred; l-am văzut pe Fred fugind de polițiști; l-am putut vedea descoperind identitatea martorului; etc. Aceste scene ar putea fi prezentate la începutul povestirii ca un prolog sau introduse mai târziu în poveste prin Aashbacks. Alte posibile abordări: Fred și-ar putea spune povestea unui aliat sau ne-o poate spune într-o voce off sau narațiune. Expunerea ar putea fi prezentată și pe un card sau cu crawlere la începutul scenariului.

Toate expozițiile importante trebuie introduse cât mai devreme posibil în scenariu – în Actul I sau în prima parte a Actului II – pentru ca publicul să poată înțelege și să urmeze clar narațiunea încă de la început. Cu excepția informațiilor care nu pot fi dezvăluite până la sfârșit pentru a nu le strica

poveste (de exemplu, revelația identității și motivul ucigașului la punctul culminant al unui whodun, sau explicația răufăcătorului despre pianul său maestru în scenele finale ale unui thriller sau unui film de acțiune), nicio expunere semnificativă nu ar trebui să fie introdusă vreodată în Actul III. . Până atunci, o poveste pe ecran ar trebui să se îndrepte spre punctul culminant și să ia publicul cu ea. Dacă te oprești în acel moment pentru a explica ceva, vei distruge momentul și vei scoate telespectatorii din poveste chiar în momentul în care ar trebui să fie cel mai absorbiți de ea.

Expunerea ar trebui să fie redusă la minimum - publicului ar trebui să i se ofere doar informațiile de care are nevoie pentru a înțelege clar povestea. Contextul non-vital sau irelevant nu ar trebui să fie inclus în scenariu. De exemplu, în povestea citată mai sus, trebuie să știm că Fred este PI, dar nu trebuie să știm că îi place să coace plăcinte cu cireșe pentru a le oferi tuturor prietenilor săi de Crăciun.

Încercați să nu oferiți expunerea cu mâinile grele: evitați „descarcăle de informații” – scene în care un personaj împărtășește fundalul necesar cu altul într-un discurs lung și lung. Evitați, de asemenea, cărțile lungi, accesările nesfârșite și o supraabundență de Hashback-uri explicative. În schimb, oferiți expunerea în moduri subtile și indirecte. Un exemplu excelent de expunere indirectă este comunicarea poveștii lui Rick din Casablanca. În loc să aibă o scenă în care Rick explică cum era viața lui înainte de a veni în Africa de Nord, scenariștii au făcut un joc amuzant din asta.

punându-l pe Căpitanul Renault să-i pună continuu lui Rick întrebări speculative despre trecutul său misterios, întrebări pe care Rick refuză să răspundă. Prin întrebările lui Renaulf, aflăm tot ce trebuie să știm despre istoria lui Rick și, în plus, ne distram complet.

Dacă descoperiți că nu puteți începe povestea dvs. fără a încorpora o mulțime și o mulțime de expoziții despre evenimentele care au avut loc înainte de începerea narațiunii în secțiunile timpurii ale scenariului, atunci este probabil că ați început povestea. prea târziu. Dacă se întâmplă acest lucru, luați în considerare să vă începeți povestea într-un moment mai devreme.

(CAPITOLUL 7

Câteva principii esențiale ale povestirii pe ecran

Cinematograful este un mediu vizual/audio. Când ne uităm la un film, putem ști doar ce vedem și ce auzim. Prin urmare, fiecare element dintr-o poveste pe ecran trebuie să fie dramatizat și prezentat într-o combinație de acțiune, imagini și dialog. Mulți scenariști începători depun mult efort pentru a descrie ceea ce gândesc și simt personajele lor. Tot acest efort este irosit. Spre deosebire de roman, nu poate exista o povestire interioară într-un scenariu – ceea ce gândește și simte un personaj nu va apărea pe ecran, decât dacă poate fi găsită o modalitate de a exterioriza acele gânduri și sentimente prin acțiune (plâns, râs, lovire cu pumnii într-un perete).) sau dialog (făcând personajul să-și spună gândurile și sentimentele cu voce tare pentru sine, altora sau nouă în narațiune sau o voce off).

Povestirea cinematografică trebuie să fie activă – ar trebui să vedem evenimentele majore din poveste, mai degrabă decât să auzim despre ele. Singurul lucru mai plictisitor și mai cinematografic decât să vizionați două personaje care vorbesc despre un incitant

evenimentul pe care nu l-am văzut este să auzim acel eveniment nevăzut descris în narațiune sau voce off. Dacă vă gândiți să prezentați evenimentele în acest mod, rețineți întotdeauna una dintre regulile cardinale ale scenariului: ori de câte ori este posibil, arată, nu spune.

Personajele cinematografice trebuie să fie active – ar trebui să facă lucruri mai degrabă decât să vorbească despre a face lucruri.

Cauza și efectul într-un complot de film ar trebui să fie întotdeauna puternice – fiecare eveniment dintr-o narațiune dramatică ar trebui să fie o urmare directă și logică a evenimentelor care l-au precedat. Dezvoltarea intrigii nu ar trebui să se bazeze niciodată pe comoditate sau coincidență.

Când scrieți o fantezie, asigurați-vă că includeți o realitate suficientă. Deoarece elementul său central este fotografia de oameni, locuri și lucruri reale, cinematograful este, în esență, un mediu realist, iar spectatorii vor aborda întotdeauna un film folosind lumea reală ca referință. Orice îndepărtare de realitate va cere publicului să-și suspende neîncrederea. Telespectatorii vor accepta, de obicei, un pas departe de lumea reală (de exemplu, un bărbat devine vârcolac) cu relativă ușurință, deoarece există încă suficientă realitate cu care să se conecteze în timp ce încearcă să-și facă loc în poveste. Ei pot avea dificultăți să accepte la mai mult de un pas (un om devine vârcolac... și apoi călătorește pe Marte pentru a lupta cu extratereștri) deoarece fiecare pas suplimentar le cere să muncească mai mult și mai târziu pentru a-și suspenda neîncrederea și le dă libertate și Nu sunt realitatea de care să te ții. Dacă efortul

devine prea mult, telespectatorii vor deveni cei mai confuzi și vor renunța în cele din urmă la tot.

Poveștile din filme trebuie să fie concentrate. Un scenariu nu ar trebui să dea mai mult de o premisă. (Mulți scenariști începători încearcă să încorporeze mai multe premise în scenariile lor – „un om fără adăpost câștigă Iottery... și apoi este acuzat în mod fals de crimă... și apoi se reunește cu fiica pe care a abandonat-o cu ani în urmă” – care duce întotdeauna la un amestec Neinteligibil de mai mulți protagoniști, antagoniști, catalizatori, catastrofe și puncte culminante.) De asemenea, scenariile nu ar trebui să aibă un exces de personaje sau subploturi, iar subploturile care există nu ar trebui să fie atât de elaborate sau complexe încât ele coplesesc povestea principala.

O poveste pe ecran trebuie spusă dintr-un punct de vedere specific – fie prin ochii unui singur personaj, fie dintr-o perspectivă la persoana a treia – și acel punct de vedere trebuie să rămână consecvent pe tot parcursul poveștii. De exemplu, dacă scrieți o poveste polițistă spusă din punctul de vedere al detectivului, aceasta înseamnă că publicul poate câștiga doar ceea ce detectivul câștigă în momentul în care îl obține. De asemenea, înseamnă că nu poți tăia pentru a ne arăta o informație de care detectivul nu este la curent, chiar dacă acest lucru ar face mult mai ușor să spui povestea.

Nu lăsați publicul să treacă înaintea personajelor voastre. Dacă spectatorii știu lucruri pe care oamenii de pe ecran nu le cunosc, se vor plictisi așteptând ca personajele să ajungă din urmă.

Tonul unei povești pe ecran trebuie să fie specific și consecvent. Poți alege orice ton – scenariul tău poate fi seriale mortale, sau Ușoare și pline de umor, sau întunecate și sumbru, sau larg și prostesc, sau serios și realist, sau scandaluri și excentric. Cu toate acestea, odată ce ați selectat un ton, trebuie să rămâneți cu el - nu puteți scrie un thriller întunecat și sumbru cu un protagonist lamuritor; nu poți începe ca o dramă și nu poți termina ca o farsă; nu poți întrerupe realismul și fantezia. Astfel de inconsecvențe sunt extrem de șocante și vor scoate publicul din poveste.

Fiecare element dintr-o poveste pe ecran trebuie să aibă un scop - fiecare personaj, punct al intrigii, scenă, fragment de expunere și dispozitiv de povestire trebuie să susțină narațiunea scenariului, tema sau ambele. Orice element care nu ar trebui să fie eliminat – într-un scenariu nu ar trebui să existe personaje, elemente de poveste sau dispozitive străine, irelevante sau fără scop.

O poveste pe ecran trebuie să fie unificată – fiecare element al piesei trebuie să aibă legătură într-un fel cu narațiunea sau cu tema. Orice element care nu o face trebuie eliminat. Stimularea este extrem de importantă într-un scenariu – fiecare scenă și secvență ar trebui să fie cât mai clară și strânsă pe cât poți să o faci.

Un scenariu trebuie să fie practic – trebuie să poată fi produs cu un buget și un program rezonabil pentru genul său.

Profită la maximum de fiecare element din scenariul tău – fiecare personaj și posibilitate narativă ar trebui dezvoltate

cât mai mult posibil, minat cât mai mult posibil și exploatat cât mai mult posibil. Fiecare element introdus în Actul I trebuie să plătească prin Actul III.

Asigurați-vă că scenariul oferă ceea ce promite: dacă este o comedie, asigurați-vă că este cât mai amuzant posibil; dacă este o dramă, fă-o cât mai mișcătoare poți; dacă este un film de groază, asigurați-vă că este cu adevărat înfricoșător; și așa mai departe.

Comunicați în mod clar: sarcina finală a unui film este de a implica spectatorii, astfel încât să le puteți prezenta punctul de vedere dramatic. Pentru a face acest lucru cu succes, povestea și scenariul dvs. trebuie să fie accesibile. Acest lucru nu înseamnă că trebuie să rămâi sau să amuți de materialul tău, doar că lași publicul să intre. Filmele pot fi cu siguranță complexe, dar nu sunt întotdeauna bune să fie complicate - dacă faci scenariul prea implicat în construcție sau narativ, spectatorii ar putea să nu poată găsi un punct de intrare în poveste. De asemenea, ambiguitatea și caracterul deschis sunt în regulă, dar dacă ești prea obscur și ezoteric, publicul va fi ținut la distanță de braț și punctul tău nu va ajunge niciodată.

Crede în ceea ce scrii. Dacă o faci, o va face și publicul.

CAPITOLUL 8

Formatul scenariului, stilul și lungimea

FORMAT

Scenariile sunt scrise cu font Courier de 12 puncte, cu o marjă de 1,5 inci în partea stângă și o marjă de 1 inch în partea dreaptă.

Toate scenariile încep cu:

FADE IN:

Acesta este urmat de Prima scenă Heading, sau Scene Slug. Titlul ne spune dacă scena are loc în interior – INT (pentru „interior”) – sau în exterior – EXT (pentru „exterior”); numele locației; și dacă scena are loc în timpul zilei sau noaptea. Titlul este întotdeauna scris cu CAPS:

INT. STARE GRAND CENTRAL-NOAPTE

sau

EXT. ZIUA PRIMĂRIEI PASADENA

η

Un nou slug este folosit de fiecare dată când există o schimbare de locație (chiar dacă este doar dintr-o cameră dintr-o clădire în altă cameră din aceeași clădire) sau de timp.

Când personajele se deplasează direct dintr-o locație într-o locație alăturată, fără pauză de timp sau acțiune, segmentul ZI/NOAPTE al celui de-al doilea titlu este înlocuit cu termenul CONTINU:

Int. Dormitor-NOAPTE

Gina moștenește în pat. Brusc, copilul începe să plângă (OS). Îngrijorată, Gina se dă jos din pat și se grăbește în

Int. Creșă-Continuu

unde ea ridică copilul din eradlă și îl îmbrățișează.

Titlul poate fi extins pentru a-l face mai specific (de exemplu, pentru a indica o locație mică într-o locație mai mare):

INT. PLAZA HOTEL-LOBBY-NOAPTE

Cu toate acestea, melcul nu trebuie folosit ca dispozitiv descriptiv sau narativ:

INT. MAȘINĂ BILLY,S—COBĂRĂ LA 1-95 DE LA

BOSTON LA NEW YORK - ÎN DOMENIUL SĂTRE CĂTRE O NOUĂ VIAȚĂ DUPĂ ȘI S-A DESPARTIT DE SALLY și ȘI-A OBȚIONAT MUNCĂ DE VIS-DIMINEȚEA DE DEPRIMIE-CHIAR ÎNAINTE DE PRIMA LUMINĂ A zorilor

Titlul este urmat de Linia de acțiune (a.k.a. Direcții de etapă). Acesta este textul scenei — o descriere scrisă a acțiunii dramatice care are loc în locația specificată. Linia de acțiune indică ce personaje sunt prezente când începe scena, ce personaje intră și care ies. Acesta detaliază ce fac personajele în scenă, recuzita pe care le folosesc și orice alte acțiuni sau efecte relevante:

Sam Spade intră în birou. Trece spre seif, scoate combinația, deschide ușa și scoate un mănunchi învelit într-o cârpă de catifea. Spade desface pachetul, dezvăluind șoimul maltez.

Când un personaj vorbește, naina lui este scrisă cu majuscule și plasată la marcajul de 3,5 inci. Parantezele — indicații care indică modul în care vor fi efectuate discursul — sunt plasate pe următoarea

linie la marcajul de 3 inci. Dialogul în sine este scris mai jos într-o coloană de 3 inchi, începând cu marcajul de 2,5 inci.

CĂTUN

(meditativ)

A fi sau a nu fi aceasta este intrebarea. Fie că este mai nobil în minte să suferi praștiile și săgețile norocului. Sau să iei armele împotriva unei mări de necazuri și să le oprești prin împotrivire.

Dacă dialogul este o narațiune sau o voce off, plasați un (VO) lângă numele personajului;

SYDNEY (VO)

A fost cel mai bun timp, a fost cel mai rău dintre vremuri.

Dacă personajul care vorbește face parte din scena, dar nu apare pe cameră (de exemplu, dacă se află într-o altă cameră), plasați un (OS) - pentru „în afara ecranului” - lângă numele personajului.

MOM (OS)

Andrew? Eşti tu?

Dacă doriți să suprapuneți un titlu pe scenă, utilizați un slug parțial după cum urmează:

SUPERTITLU: Atena, 1862

Cardurile sunt scrise în mod similar:

CARD: Pe 12 februarie 1809, un băiat s-a născut într-o cabană de lemn cu o cameră în comitatul Hardin, Kentucky. Ca adult, acel băiat și-ar salva țara și și-ar elibera o rasă de oameni din sclavie. Numele lui era Abraham Lincoln.

Crawl-urile sunt formatate în același stil ca și dialogul:

Târăşte

În vara anului 1906, un tânăr a părăsit micul oraș irlandez de naștere și a început o lungă călătorie în America în căutarea libertății și a norocului.

Ocazional, este necesar un prim-plan al unei anumite elemente de recuzită sau a unei acțiuni pentru a face o poveste. Aceasta se numește „inserție” și este scrisă după cum urmează:

Int. Laborator-NOAPTE

Dr. Finkelstein toarnă un pahar de lichid albastru într-o eprubetă plină cu lichid roșu.

INTRODUCERE-Eprubet

Ao lichidul albastru se amestecă cu roșu, începe o reacție în lanț. Amestecul bule în sus și peste Iip tubului.

ÎNAPOI LA SCENA

Finkelstein se întoarce în timp ce amestecul se revarsă pe masă și începe să ardă prin ea.

Când o scenă este terminată, trecem la scena următoare.

În mod tradițional, tranziția

TĂIE LA:

UN GHID RAPID PENTRU CREAREA ECRANULUI

76

a fost folosit pentru a indica o mutare cronologică imediată de la o scenă la alta. În ultimii ani, totuși, acest termen a fost folosit mai puțin frecvent, deoarece se presupune că tranziția (un film va trece de la o scenă la alta, indiferent dacă scenariul îi spune sau nu) și neincluzându-l economisește spațiu valoros pe pagină. Pentru a indica că a trecut ceva timp între sfârșitul primei scene și începutul celei de-a doua, tranziția

DIzolvare la:

este folosit. Pentru a indica faptul că a trecut o perioadă considerabilă de timp între Scena 1 și Scena 2, utilizați

FADE OUT:

FADE IN:

Secvențele de montaj sunt inițiate cu un antet parțial, urmat de scenele componente:

MONTAJ:

INT. GYM-DAY

Rocky face flotări cu o singură mână.

Formatul scenariului, stilul și lungimea

77

Int. Meat Locker-NOAPTE

Rocky lovește o carcasă mare.

INT. ZIUA MUZEULUI

Rocky urcă în fugă treptele muzeului.

MONTAJ DE sfârșit

Secvențele intercutare sunt așezate în mod similar:

Intercut:

Ext. Sine de tren spre est-noapte

Minnesota Flyer zboară pe șine, îndreptându-se spre est.

EXT. SINE DE TREN LEGERE VEST-NOAPTE

Chicago Express zboară pe șine, îndreptându-se spre vest.

EXT. SINE TRENURI ÎN LIREA EST-NOAPTE

Flyerul Minnesota se apropie de un pod.

EXT. SINE DE TREN LEGERE VEST-NOAPTE

Chicago Express se apropie de același pod din direcția opusă. O coliziune este iminentă.

sfârşitul Intercut

78

Aquickguideto Screenwriting

După ce scena finală a poveștii este încheiată, scenariul se termină cu un ultim

FADE OUT:

Pentru a vedea cum decurge totul, iată un scurt fragment dintr-un scenariu formatat corespunzător:

FADE IN:

EXT. NEW YORK CITY-ZI

O fotografie de stabilire a Manhattanului.

BENJY ADULT (VO)

Când eram tânăr, am crezut că lumea este un loc cu posibilități nelimitate.

EXT. FIFTH AVENUE-ZI

BENJY MORAN, în vârstă de opt ani, urcă pe stradă, însoțit de mama și tata. Ajung într-un colț și, în timp ce așteaptă ca lumina să se schimbe, Benjy ridică privirea și vede

CLĂDIREA EMPIRE STATE, ridicând 102 povești pe cerul Manhattanului.

Benjy, încântat, trebuie să se aplece foarte mult înapoi pentru a prelua totul.

BENJY

Asta e, tată?

TATA

Sigur este, amice.

BENJY

(copleşit)

Wow !

Lumina se schimbă și moranii traversează Strada, mergând spre ESB.

SUPERTITLU: New York, 1979

MONTAJ:

INT. IMPIRE STATE BUILDING—LOBBY—DAY

Soții Moran intră în superbul hol art déco.

INT. EMPIRE STATE BUILDING-CENTRUL VIZITORILOR-ZI

Benjy și mama așteaptă ca tata să cumpere niște bilete de la un CASATOR la o fereastră cu o pancartă pe care scrie: „Bilete pentru observatori”.

INT. LIFT

Benjy și oamenii lui merg cu liftul împreună cu un grup de alți TURIȘTI.

Indicatorii lumini numără de pe etaje: 66, 67, 68. . .

MONTAJ DE sfârșit

INT. CLĂDIREA EMPIRE STATE-ETAJ 86

Ziua-Observator

Moranii ies din lift. Emoționat, Benjy aleargă spre panoramică

Ferestre și se uită cu mirare la priveliștea aeriană uluitoare a orașului.

DIzolvare la:

Există numeroase programe de scriere de scenarii disponibile care vă pot ajuta să vă adaptați corect scenariul. Final Draft este programul cel mai frecvent utilizat în industria filmului. Alții includ scenaristul Movie Magic și scenarist Practicai.

STIL

Action Iines ar trebui să fie scrise într-un stil curat și simplu - evitați formularea fantezică, Tlowery. Un scenariu nu este literatură — nu își derivă eficacitatea din modul în care autorul folosește limbajul. Este un document descriptiv și, prin urmare, cuvintele sale ar trebui folosite pentru a oferi o prezentare cât mai clară și directă a acțiunii. Prin urmare:

Căde o ploaie ușoară.

este preferabil pentru:

Picături strălucitoare de hidrogen oxigenat se prăbușesc din cerul sumbru și apăsător, ca lacrimile amare ale unui iubit dezamăgit.

Acțiunea ar trebui să fie scrisă în paragrafe scurte - pentru a fi ușor de citit și pentru a simula energia pe care doriți să o aibă scena pe ecran. (O serie de articole de scurtă durată poate fi citită într-un ritm rapid, rapid, care este probabil modul în care scena ar trebui să se joace în filmul Hnished.) Evitați blocurile lungi de caractere solide - producătorii, regizorii, actorii, directorii de dezvoltare și cititorii le urăsc pentru că sunt o corvoadă pe care trebuie să o faci. Lăsați întotdeauna mult spațiu alb pe pagină.

Nu încercați să regizați filmul pe hârtie. Este datoria ta să spui povestea — este datoria directorului (în colaborare cu echipa sa de creație) să o interpreteze. Prin urmare:

• Cu excepția stabilirii cadrelor (care sunt un instrument de povestire mai degrabă decât unul regizoral), nu scrieți fotografii

specifice (prim-planuri, cadre lungi etc.), unghiurile camerei sau mișcările camerei în scenariu - regizorul le va determina. lucruri în colaborare cu Cinematograful.

- Evitați utilizarea excesivă a inserțiilor.

- Nu descrie personajele tale cu detalii elaborate („Lance are cinci picioare, trei inci tali, cu păr roșu, ochi verzi, pistrui și o aluniță pe obrazul stâng”). Este o pierdere de timp – regizorul va alege actorul pe care îl consideră cel mai potrivit pentru rol, indiferent dacă acel actor se potrivește sau nu cu descrierea ta. Este mai bine doar să oferiți o

impresia generală, dar evocatoare a unui personaj („James Bond este cool și intimidant”, „Blanche este o frumoasă din sudul care se estompează”) și renunț la asta.

- De asemenea, nu descrieți seturile în detalii complicate – nu trebuie să indicați culorile covoarelor și modelele de pe tapet și numărul precis de scaune și mese, perdele și pahare de vin. Oferă o impresie generală despre locul („un bar degradat pe malul apei”) și lasă designerul de producție să o ia de acolo.

- Evitați utilizarea excesivă a parantezelor – actorilor nu le place să li se spună cum să-și spună părerile, iar regizorii le vor ignora.

- Nu apela la ad-libbing – asta trebuie să facă directorul dacă dorește.

- Nu indicați unde trebuie să apară titlurile și creditele.

- Nu indicați ce muzică trebuie folosită în film sau unde ar trebui plasată.

Scrieți scenariul în format „scenă principală”—un titlu urmat de o simplă descriere a acțiunii și dialogul. Lasă-i pe toți ceilalți să-și facă griji pentru orice altceva.

Detaliați fiecare acțiune din scenariu. Mulți scenariști începători Rezumă acțiunea: „Joe face cina”. Aceste rezumate sunt prea generale – nu pot fi jucate sau fotografiate. În schimb, faceți acțiunea cât mai specifică posibil: „Joe pune puiul la cuptor și apoi se întoarce la blat și începe să taie morcovii” și așa mai departe.

Nu scrieți expunerea în liniile de acțiune. După cum sa spus anterior, publicul nu poate citi scenariul, așa că toate informațiile trebuie dramatizate prin acțiune, imagini și dialog.

Prima dată când un personaj apare într-un scenariu, numele său este scris cu CAPS. Recuzită importantă, efecte sonore și vizuale semnificative și părți importante de acțiune sunt, de asemenea, scrise în CAPS. La fel și descrierile fotografiilor și mișcărilor camerei, dacă alegeți să le folosiți (ceea ce, din motivele explicate mai sus, nu ar trebui).

Când scrieți dialogul:

• Nu rezumați conversațiile – de exemplu, „Ei discută filozofie”. În schimb, scrieți fiecare cuvânt pe care doriți să îl spună personajele.

• Nu scrieți accente sau dialect fonetic – indiferent cât de bine intenționați, acest lucru se citește întotdeauna ca comic sau rasist. Pur și simplu scrieți ce doriți să spună personajele și lăsați actorii să facă restul.

• Nu numerotaţi scenele. Numerele sunt folosite numai în schițele de producție și sunt introduse de echipa de management al producției.

LUNGIME

În medie, o pagină de scenariu durează un minut pentru a fi redată pe ecran; prin urmare, scenariul unui lungmetraj ar trebui

rulează undeva între 90 și 120 de pagini, 110 de pagini fiind idealul actual în industrie. Adaptările ar putea dura puțin mai mult, în funcție de materialul sursă, dar specificațiile originale nu ar trebui să depășească 120 de pagini.

CAPITOLUL 9

Procesul de scriere a ecranului

Există nouă pași de bază pentru crearea unui scenariu:

1. Asamblați-vă instrumentele

Primul pas în a scrie orice este să vă adunați instrumentele. Majoritatea scenariștilor de astăzi lucrează pe un computer (folosind adesea programe speciale de scenariu, cum ar fi Final Draft). Cu toate acestea, un număr bun de stili preferă să folosească pix și hârtie, iar câțiva chiar continuă să folosească mașini de scris.

2. Contur

Conturul este scheletul scris al poveștii tale – documentul în care descrii intriga. Mulți scenariști creează contururi formate foarte detaliate, complete cu titluri și subtitluri numerotate și scrise. Unii fac pur și simplu o listă a punctelor de bază ale poveștii (a.k.a.

„bătăi”) numite foaie de pas sau foaie de ritm. Alții notează fiecare ritm pe o fișă individuală și apoi amestecă cărțile până când găsesc o formă satisfăcătoare pentru povestea lor.

3. Tratament

Un tratament este o poveste ecran scrisă în formă de proză, cu dialog puțin sau deloc. Un tratament este mai dezvoltat decât un ondine și vă permite să detaliați narațiunea și personajele, precum și să setați un ton specific piesei. Unele tratamente au doar câteva pagini; altele sunt aproape la fel de lungi ca un scenariu terminat.

4. Ciornă brută

The Rough Draft este prima iterație completă a poveștii tale sub formă de scenariu. Indiferent cât de fin slefuite sunt schița și tratamentul tău, schița brută este de obicei un document dezordonat – narațiunea și povestirea sunt adesea incomode; Componentele cheie pot fi Subdezvoltate, ilogice sau neclare; și există adesea prea multe idei, prea multe personaje și prea multă intriga (din acest motiv, Rough Draft este adesea denumită Kitchen Sink Draft, S**t Against the Wall Draft sau Vomit Draft). E în regulă – scopul scrierii Proiectului preliminar nu este de a produce o lucrare terminată; este pur și simplu pentru a-ți prezenta ideile pe hârtie – pentru a genera materia primă din care va fi creat scenariul final.

5. Prima rescrie

„Scrisul înseamnă rescrie”, spune proverbul, și este adevărat – scrierea este modul în care transformi materia primă din Rough.

Schiță într-un scenariu viabil. Este procesul prin care se concentrează povestea și tema; personajele rudimentare și dialogul se transformă în oameni în carne și oase și în vorbire; iar elementele străine sunt îndepărtate. Unii scriitori fac o singură revizuire extinsă a schiței lor inițiale; Alții fac numeroase treceri. Nu există nicio modalitate corectă, în afară de a face tot ce trebuie să faceți pentru a le face corect.

Odată ce ați realizat o „prima” schiță solidă a scenariului dvs., este timpul să obțineți feedback despre munca dvs.

6. Feedback

Obținerea feedback-ului este o parte cheie a procesului de scriere. Sarcina principală a scenariului tău este să comunici altora conceptele și ideile tale creative – în primul rând potențialilor cumpărători și susținători; apoi către echipa de creație însărcinată cu aducerea

piesei pe ecran; și, în sfârșit, unui public – deci este vital să evaluezi cât de bine face scenariul pentru a-ți transmite punctele.

• Cea mai directă modalitate de a obține feedback este să oferiți scenariul unor colegi sau altora ale căror gust și judecată le respectați și în care puteți avea încredere pentru a vă oferi o părere sinceră. (A-l oferi mai multor cititori este crucial, deoarece opinia unei persoane este doar aceea, dar dacă mai multe persoane au aceeași reacție la aceleași puncte, atunci ai o idee mult mai bună despre locul în care te afli.) Odată

cititorii tăi și-au compilat sarcina, pune-le întrebări: Ce părți ale scenariului le-au plăcut? Cu ce piese au avut probleme? De ce nu au funcționat acele piese pentru ei? A fost ceva din piesa confuz sau neclar? Le pasau de personaje? A existat vreun element din care și-au dorit mai mult? Mai puțin de? Finalul a fost satisfăcător? Când analizați răspunsurile, căutați puncte de consens - dacă majoritatea cititorilor sunt de acord că o anumită parte a scenariului funcționează bine, probabil că sunteți într-o formă bună. Dacă majoritatea au o problemă cu o anumită piesă, probabil că ai mai multă muncă de făcut.

• O altă modalitate de a determina cât de bine funcționează Scenariul este să țineți o lectură. Adunați un grup entuziast de participanți în jurul unei mese, atribuiți fiecăruia o parte și apoi puneți-i să citească scenariul cu voce tare, cu cât de multă energie pot strânge, în timp ce vă așezați pe spate și preluați totul. modul vibrant și tridimensional vă va ajuta să evaluați cu precizie dacă povestea se desfășoară corect; dacă personajele și relațiile sunt reale și credibile; iar dacă dialogul sună naturai sau stilat. Dacă este posibil, înregistrați citirea astfel încât să o puteți consulta ulterior.

• Feedbackul experților poate fi, de asemenea, obținut prin trimiterea scenariului unui consultant profesionist de scenariu – un scenarist cu experiență, un director de dezvoltare sau un profesor care vă va evalua munca și vă va oferi informații complete.

note pentru revizuirea acestuia. Sau puteți folosi un serviciu de evaluare a scenariilor - o companie care angajează cititori profesioniști din industria de film și oameni de dezvoltare pentru a vă analiza munca atât din perspectivă creativă, cât și comercială. (Dacă intenționați să utilizați un consultant sau un serviciu de evaluare, verificați-le acreditările pentru a vă asigura că analiștii au experiență profesională în industrie. Majoritatea consultanților și a serviciilor de evaluare sunt legitime, dar există unii oameni care zboară pe noapte și este întotdeauna mai bine să fii sigur decât să-mi pare rău.)

Indiferent de calea pe care o alegeți, cel mai important lucru de făcut atunci când primiți feedback este să îl ascultați, mai ales dacă este negativ. Deși este cu siguranță dificil să auzi că Ceva la care ai muncit atât de mult nu este sută la sută perfect, este imperativ să nu devii defensiv sau rezistent, deoarece atitudinile sudi vor sta în calea scopului final - să produci cel mai bun scenariul posibil.

7. A doua rescriere

Folosiți feedback-ul pe care l-ați primit ca ghid pentru a vă ajuta să vă revizuiți materialul – pentru a îmbunătăți ceea ce funcționează și pentru a remedia orice probleme. Pe măsură ce rescrieți, fiți nemilos – nu doar modificați scenariul ici și colo, ci fiți suficient de curajos pentru a-l sfâșie: revizuiți acolo unde este necesar, regândiți acolo unde este necesar și tăiați acolo unde este necesar, chiar dacă înseamnă eliminarea biturilor

iubesti cu adevarat. (În astfel de cazuri, cel mai bine este să vă amintiți vechea zicală: „Pentru a reuși, trebuie mai întâi să-i ucizi pe toți dragii tăi.”)

8. Fă-o din nou

Repetați pașii 5 și 6 de câte ori este necesar, până când scenariul este cât se poate de bun.

9. Proiect de prezentare

Odată ce ați terminat munca de creație pe scenariul dvs., trebuie să pregătiți o versiune pe care să o trimiteți în lume. Începeți prin a corecta piesa cu atenție – dublă și triplă verificarea ortografiei, gramaticii și formatării – de la o pagină la ultima pagină. Este important să faceți acest lucru pentru ca scenariul să pară profesionist și astfel încât să nu existe nimic în piesa care să distragă atenția cititorilor (și potențialii cumpărători) sau să îi împiedice să se concentreze asupra conținutului. Dacă nu sunteți sigur de abilitățile dumneavoastră în acest domeniu, luați în considerare utilizarea unui corector profesionist, deoarece, așa cum se spune, „Nu aveți niciodată o a doua șansă să faceți o primă impresie”. După ce ați terminat proba, creați o pagină de titlu cu titlul scenariului poziționat în centrul paginii la optsprezece spații de sus, numele dvs. fiind plasat două spații mai jos și informațiile dvs. de contact în colțul din stânga jos. Apoi imprimați mai multe copii îngrijite și curate ale scriptului și pregătiți un PDF

fișier, deoarece multe companii și organizații solicită acum trimiterile să fie făcute electronic.

Mulți scenariști urmează exact acești nouă pași; alții le combină (schizând intriga pe măsură ce elaborează tratamentul, rafinând schița brută pe măsură ce o scriu etc.), iar unii omit cu totul câteva (de exemplu, mulți scriitori nu se deranjează deloc cu schițe sau tratamente, ci în schimb doar mergi direct în scrierea scenariului și înțelegi lucrurile pe măsură ce merg). Încă o dată, nu există nicio modalitate corectă de a proceda în acest sens - calea care funcționează cel mai bine pentru tine este cea corectă.

CARTA 10

După ce s-a terminat scenariul...

Dacă scenariul dvs. este o sarcină, atunci predați-o producătorului sau companiei care v-a acordat comisionul. Dacă este un scenariu de autor, începeți să căutați suport. Dacă scenariul dvs. este o specificație, este timpul să începeți procesul de Trimitere către industria cinematografică - fie ca o mostră de scris pentru a vă ajuta să obțineți o misiune, fie ca o proprietate pe care să o vindeți unui producător sau studio.

După cum știe oricine care a încercat vreodată, acesta nu este un lucru ușor de făcut. Majoritatea companiilor de producție și studiourilor nu vor accepta scenarii nesolicitate (scenarii trimise la rece de scriitori pe care nu îi cunosc). Aceștia respectă această politică în primul rând pentru a se proteja de procese în cazul în care produc un film bazat pe o idee similară cu cea conținută într-o specificație nesolicitată. (Acesta nu este o întâmplare neobișnuită, deoarece de obicei există zeci de scenarii care circulă în oraș la un moment dat, bazate pe aceeași noțiune – zeitgeist-ul funcționează în moduri misterioase.) De asemenea, îl folosesc pentru a reduce potopul de scenarii pe care le-ar putea altfel. primiți, precum și pentru a elimina materialul substandard. În schimb, producția

entitățile vor accepta, de obicei, doar scenarii trimise de manageri și agenți consacrați, ceea ce înseamnă că primul lucru pe care trebuie să-l facă scenariștii care doresc să intre în industrie este reprezentarea sigură.

Aceasta poate fi, de asemenea, o sarcină dificilă. Unii agenți și manageri sunt dispuși să accepte materiale nesolicitate de la scriitori necunoscuți, dar cei mai mulți reprezentanți cu proh nu sunt. Pentru a depăși această barieră, scenariștii aspiranți trebuie să devină abili în a scrie scrisori de interogare (și e-mailuri) care să atragă atenția, care vor motiva reprezentanții să-și solicite scenariile. De asemenea, cei nou-veniți trebuie să muncească din greu pentru a dezvolta contacte - Cultivarea relațiilor cu persoane din interiorul industriei care ar putea fi dispuși să-i recomande pe ei și munca lor. (Pentru scriitorii noi, abilitatea de a face rețea este la fel de importantă ca și abilitatea de a speli.)

Deși asigurarea unui agent sau manager este crucială, există și alte moduri prin care vă puteți aduce munca în atenția industriei:

• Unii producători – de obicei cei specializați în filme de gen cu buget redus – vor accepta Scenariile nesolicitate atâta timp cât semnați un formular de eliberare care îi eliberează de orice responsabilitate în cazul în care ar genera un proiect similar.

• În ultimii ani, unele companii de producție și management au înființat portaluri de trimitere pe web care permit scriitorilor din afara să posteze un jurnal (o propoziție

rezumatul conceptului unui scenariu). În cazul în care reprezentanții companiei le place logline, ei vă pot cere să le trimiteți un scenariu (împreună cu o versiune semnată).

• Concursurile de scenarii pot oferi, de asemenea, o cale de intrare în afacere. Don și Gee NichoIl Fellowships in Screenwriting, o competiție anuală de scenarii sponsorizate de Academia de Arte și Științe Cinematografice, este foarte apreciată de industrie - producătorii, directorii de studio, agenții și managerii sunt întotdeauna dornici să citească fiecare an. scenarii câștigătoare și finaliști de top. Alte competiții de scenarii oferă introduceri producătorilor, agenților și managerilor ca parte a pachetelor de premii.

• Evenimente de prezentare – conferințe la care scenariștii aspiranți pot cumpăra sloturi de cinci, zece sau cincisprezece minute pentru a se întâlni cu agenți, manageri și reprezentanți ai companiilor de producție pentru a-și prezenta ideile – pot deschide, de asemenea, câteva uși semnificative .

• Unii consultanți de scenarii și servicii de evaluare a scenariilor oferă să transmită scripturi care obțin evaluări mari de la analiștii lor către contactele din industrie.

• Există companii care vă vor permite să postați script-ul dvs. pe site-uri web despre care susțin că sunt citite de producători și directori de dezvoltare. Alte companii trimit explozii de e-mail care conțin linia dvs. de înregistrare către companiile de management și producție din întreaga industrie.

Majoritatea reprezentanților, concursurilor, consultanților și serviciilor de asistență pentru scenarii sunt legitimi și de ajutor. Cu toate acestea, există oameni și companii care nu sunt întotdeauna onești sau nu pot livra întotdeauna ceea ce promit, așa că investigați în detaliu toate posibilele implicări înainte de a fi de acord cu ceva sau de a semna ceva.

COPYRIGHT ȘI ÎNREGISTRARE

Înainte de a trimite Scenariul original în lume, asigurați-i drepturi de autor cu Biroul pentru Drepturi de Autor din Statele Unite și înregistrați-l la serviciile de înregistrare a scenariilor fie ale Writers Guild of America, West, fie ale Writers Guild of America, East. Făcând acest lucru, vă veți oferi dovezi legale datate ale calității de autor, care vă vor fi utile în cazul în care ar exista vreodată vreo utilizare neautorizată a operei dvs. (Cu toate acestea, nu puneți numărul de înregistrare WGA pe coperta scenariului dvs. - industria consideră că aceasta este o practică amatorească.)

SUCCES

Dacă specificațiile dvs. ajung în mâinile potrivite și sunt primite pozitiv, există mai multe moduri în care vă poate plăti:

• Poți fi invitat să prezinți idei originale studiourilor și companiilor de producție și, în cazul în care s-a făcut scântei, să fii comisionat să o scrii.

după ce scriptul s-a terminat...

• Puteți fi desemnat să faceți o rescrie pe un script existent sau să faceți o adaptare a unei proprietăți existente.

• Specificațiile dvs. pot fi opționale de către un producător sau o companie de producție. În schimbul unei taxe – de obicei un procent din prețul de achiziție pre-negociat – o opțiune oferă entității de producție drepturi exclusive asupra scenariului dumneavoastră pentru o perioadă limitată de timp – de obicei șase luni sau un an. În acea perioadă, producătorii vor încerca să înființeze proiectul (securizarea Tinancing și distribuție, angajarea unei echipe de distribuție și creație etc.). Dacă o fac, atunci vă plătesc prețul integral de achiziție. Dacă nu o fac, atunci vă pot reînnoi opțiunea (pentru o taxă suplimentară) sau vă pot returna scriptul Negravat.

• Specificațiile dvs. pot fi achiziționate direct.

WGA

Dacă vindeți un scenariu sau primiți o sarcină de a scrie un scenariu pentru una dintre companiile semnatare ale acesteia, veți fi eligibil să vă alăturați Writers Guild of America, West. WGAW este un sindicat care negociază și pune în aplicare un contract de muncă cu majoritatea producătorilor de filme din industria americană de divertisment. Acest contract, numit Acordul de bază minimă, stabilește taxele minime și ratele de compensare pentru toate locurile de muncă și servicii legate de ecran. (Membrii sunt liberi să negocieze tarife mai mari pentru serviciile lor dacă pot, dar nu pot primi mai puțin de

Aceste minime.) WGAW determină, de asemenea, creditele de scriere pentru filmele produse de semnatarii săi, colectează și distribuie reziduale, administrează un plan de sănătate și un plan de pensii, negociază și aplică drepturi creative și de altă natură și sponsorizează programe de educație, sensibilizare și advocacy.

WGAW reprezintă scenariști care locuiesc atât în estul, cât și în vestul Statelor Unite, precum și scriitori de televiziune, radio și new-media care locuiesc la vest de Mississippi. Writers Guild of America, East, un sindicat afiliat, dar separat, reprezintă scriitorii de radio, televiziune și new-media care locuiesc la est de Mississippi. Scriitorii de film din Orient se pot alătura și ei la WGAE, dar activitățile lor pe marele ecran rămân sub jurisdicția WGAW. Studiourile și majoritatea producătorilor importanți și companiilor de producție sunt semnatari WGA și, ca atare, nu pot angaja membri non-WGA în proiectele lor (cu excepția cazului în care acești scriitori sunt de acord să se alăture uniunii odată ce sunt eligibili), așa că, dacă doriți să lucrați în industria cinematografică de masă, trebuie să vă alăturați breslei. Odată ce ați devenit membru WGA, nu puteți lucra pentru nesemnatari.

DEZVOLTARE

Cele mai multe scenarii, deopotrivă inițiale și sarcini, trec printr-o formă de dezvoltare - și anume, rescrierea făcută pentru a se potrivi cu dorințele și ideile creative ale diverselor membri ai echipei care dau viață proiectului: studio

directori, producători, regizori și vedete. Uneori, această rescriere îmbunătățește scenariul; uneori nu. S-ar putea să faci parte din procesul de dezvoltare sau s-ar putea să nu fii – afacerea cu filmul este renumită pentru că aruncă o mulțime de scriitori la un singur scenariu. Dacă ești primul scriitor al proiectului, există șanse mari să fii înlocuit la un moment dat. Dacă sunteți un scriitor de teme, puteți fi unul dintre cei selectați pentru a înlocui autorul original.

Rezultatul final al dezvoltării este o versiune finală a scenariului (cunoscută și sub numele de scenariu de filmare sau schiță de producție) care conține scene numerotate și este tipărită pe hârtie albă. Orice modificări aduse scenariului după schița finală (și, fiți siguri, vor exista modificări) vor fi tipărite pe hârtie colorată, astfel încât diferiții membri ai echipei de producție să poată urmări ușor modificările.

CREDITE

Creditele pentru orice film produs sub jurisdicția WGA sunt stabilite oficial de breaslă. Pe măsură ce un film se apropie de finalizare, entitatea de producție notifică WGA și toți scenariștii participanți cu privire la creditul de scriere pe care intenționează să îl acorde

filmului. Dacă scenariștii participanți sunt de acord cu acest credit, acesta este acceptat de sindicat și plasat pe film. Dacă unul sau mai mulți dintre scriitori obiectează, chestiunea este trimisă la arbitraj – o echipă de membri selecționați ai WGA nereluați la proiect, analizează toate schițele scenariului și

determină creditul final bazat în principal pe procentul de material pe care se consideră că fiecare scriitor a contribuit la scenariul final. Acesta este un proces crucial nu doar din motive de vanitate, ci și pentru că există adesea bonusuri profitabile și plăți reziduale legate de primirea unui credit pe ecran.

LUȚI-ȚI POPCORN

Dacă totul merge bine, într-o zi te vei așeza într-un teatru și vei vedea cuvintele tale apar pe ecran, traduse în lumini, umbre și sunete care vor angaja și vor încânta publicul din întreaga lume. Acesta este scopul scrierii de scenarii – și cea mai mare bucurie a ei!

Mulțumiri

Aș dori să le mulțumesc lui Andrew Morton și Raymond J. Morton, Sr. pentru asistența tehnică acordată cu acest cârlig.

Mulțumim lui John CerulIo și Marybeth Keating de la Hai Leonard pentru declanșarea acestui proiect și pentru entuziasmul și încurajarea lor continuă. Mulțumesc și agentului meu, June Clark de la FinePrmt Literary Management, pentru ajutorul și sprijinul ei uimitor.

Iubirea mea cea mai profundă pentru familia mea: RaymondJ. Morton, Sr. și Rita K. Morton; Kathy, Dan și Caitlin Hoey; Nancy și John Bevacqua; Kate, Maddie și Carrie Lutian; Rich și Kendra Morton; William Morton; Ken Morton; Claire și Derek Masterbone; Andrew Morton; Tom, Lindsey, Erin, Jack și Sean Morton.

Dragoste și apreciere și pentru prietenii mei minunați: Maggie Morrisette; MF și Linda Harmon; Carmen si Dan Apodaca; Terri Barbagallo; Dharmesh ChauhanjJames DeFelice; Gina, David, Eva și Hugo Fénard; Brian Finn; Faith Ginsberg; Tara, Kurt, Mia și MattiusJohnson; Richard H. Kline; Mihai Larobina; Alison5John și Bethany

Aurora Nelson; Michelle Mahana; Deborah McColl; Roger Noian; Angel Orona; Tim Partridge; Dr. Gary Pearle; Donna și Joe Romeo; David Shaw; Steven Tropiano și Steven Ginsberg.

În sfârşit, toată dragostea mea pentru Ana Maria Apodaca, care este încă regina, indiferent ce spune cineva.

Morlon, Pcy, 1961-

Un ghid rapid pentru scenariu

12,99 USD

FILM/SCENIERI/PRODUCȚIE

Un ghid Ouick pentru scenariu

Manualul de referință suprem despre arta, meșteșugurile și afacerile scrisului pentru filme.

Un ghid rapid pentru scrierea de scenarii acoperă întregul proces de creare a unui scenariu de film, de la conceperea ideii inițiale până la dezvoltarea poveștii până la producerea unui proiect final rafinat și profesional. Subiectele acoperite includ:

- Istoria scenariului
- Scriere comercială vs. „personală”.
- Cele trei tipuri de bază de scenarii
- Cum să faci brainstorming idei
- Dezvoltarea și structurarea unei povești
- Tehnici de povestire cinematografică
- Stilul și formatarea scenariului
- Instrumente esențiale ale

Comerț cu scenarii

- Cei șapte pași de bază pentru a scrie un scenariu
- Cum să obțineți feedback de calitate și apoi să îl utilizați pentru a vă îmbunătăți munca
- Dreptul de autor și înregistrarea materialului finit
- Funcția de agenți și manageri
- Breasla Scriitorilor
- Contracte
- Cum să vă aduceți munca în atenția industriei

Scrisă într-o proză inteligentă, ușor de citit, cartea este plină de informații vitale, sfaturi utile și sfaturi atente care vă vor ajuta să vă faceți scenariul cât mai bine posibil.

RAY MORTON este scriitor, consultant de scenarii și analist de scenarii. Absolvent al Școlii de Arte Tisch a Universității din New York, Morton a scris pentru televiziune și marele ecran, scrie rubrica lunară „Meet the Reader11” pentru Scriptmag.com și este autorul cărților King Kong: The History of a Movie. Pictogramă de la Fay Wray la Peter Jackson-, Întâlniri apropiate de al treilea fel: realizarea filmului clasic al lui Steven Spieiberg; și două cărți din seria Music on Film: Amadeus și A Hard Day's Night. Morton trăiește în Los Angeles.

Design copertă: Adam Fulrath

Imagine de copertă: Shutterstock

ISBN 978-0-87910-804-5

5 12 9 9